

04 98
DM 5,80
S 45,-/sfr 5,80/hfl 7,30
bfr 140,-/lfr 140,- /Lit 8400,-
Pta 650,- /Dr 1500,-
VIDEO GAMES
NINTENDO • SEGA • SONY
Große Deathtrap-Dungeon-Competition
Zwei wertvolle Airbrush-PlayStations sowie viele andere exklusive Preise zu gewinnen
N64
Is cool, Mann!
1080° Snowboarding
N64
Erste Bilder
Turok 2
PS
Sonys Rennspiel-Ass
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
GRAN TURISMO
Außerdem: Großer Zubehörtest ★ Messe-Special zur AOU '98 - Automatenmesse ★ Arcade-Emulatoren
Im Test: Yoshi's Story (N64) ★ Mystical Ninja (N64) ★ Burning Rangers (SAT) ★ Riven (PS) ★ Alundra (PS) ★ Newman Haas (PS) ★ Rascal (PS)
4 391062 305803 04

SEI MEIN HERR

Glockenturm - Ohr vom Zombie knapp verfehlt

Der Graben - Drachen mit Mühe abgewehrt

Labyrinth - Begegnung mit einem Minotaurus

Die Umkehrung - Ork halbiert

Die Spirale - kein Drachenpanzer ist dick genug

IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon

Ab Ende März im Handel!

Du bist in einem Gewölbe. Es ist kalt, verdammt ungemütlich, und irgendwie hast Du das dumpfe Gefühl, daß Dich etwas Unheimliches erwartet. Wie recht Du doch hattest: Ein Viech aus der Urzeit, dessen Namen Du gar nicht erfahren möchtest, stapft ohrenbetäubend auf Dich zu. Du ziehst Deine Klinge. Jetzt wird es sich entscheiden: Du oder ... Zu spät.





EIDOS INTERACTIVE

PlayStation 2 – Präsentation in Deutschland !!!

Die Gerüchteküche hinsichtlich Segas neuer Katana-Konsole und geplanten Model 3-Umsetzungen von **Virtua Fighter 3** (oder sogar 4, parallel zur Arcade-Einführung ?!), **Scud Race** und **Le Mans 24**, scheint auch Sony mehr und mehr ins Schwitzen zu bringen. Nicht anders ist es zu erklären, daß sich der Elektronik-Multi spontan dazu entschlossen hat, am ersten Mittwoch im April weltexklusiv in einigen ausgewählten Kaufhäusern in deutschen Großstädten wie München, Hamburg, Frankfurt und Berlin der breiten Öffentlichkeit eine Vorführung des Leistungspotentials der Nachfolgerkonsole PlayStation 2 zu unterbreiten. Damit will man wohl allen Spekulationen zuvorkommen, Katana wäre dem neuen Sony-Projekt technisch überlegen. Wir waren von dieser Offensive genauso überrascht wie Ihr und konnten auch noch nicht sicher in Erfahrung bringen, ob nur Grafik-Demos oder auch spielbares Material gezeigt werden sollen. Warum ausgerechnet "Good old Germany" für dieses Mega-Ereignis ausgewählt wurde, bleibt bis dato ebenfalls ein Geheimnis der Sony-Marketing-Zentrale. Gut informierte Quellen sprechen aber von Sensationstiteln wie einer **Goldeneye**-Fortsetzung, die von einem abtrünnigen Rare-Team in Entwicklung steht, oder erste Sequenzen von **Resident Evil 3: The Search for Chris**! Die Konkurrenz, vor allem Nintendo, scheint bereits schwer an diesen ersten durchgesickerten Informationen zu kauen, wie man uns aus der Deutschland-Zentrale versicherte. Die exakten Präsentationsorte und -zeiten entnehmt bitte der Tagespresse. Natärlich wird die gesamte Fachpresse aus Japan und Amerika erwartet, die sich auch bereits zahlreich angekündigt hat. Wir werden auf jeden Fall bei einem Event dieser Größenordnung vollzählig anwesend sein und Euch in der nächsten Ausgabe ausführlich über den Stand der Dinge berichten.

Euer auch im April gut informiertes VG-Team

Wären da nicht die beiden Anschlüsse für Controller-Pads, würde jeder das Gerät für ein stinknormales PC-CD-Laufwerk halten ...



... tatsächlich handelt es sich aber um den Prototypen der PlayStation 2. Deutlich zu sehen: Die Stromversorgung und die ATAPI-ähnliche Schnittstelle AVSD für Bild- und Tonsignale.

Inhalt
AUF EINEN BLICK



14 — *1080° SNOWBOARDING (N64): Welch göttliches Fahrvergnügen! Einziger Haken bei Nintendos Premium-Smashhit ist der ungewisse Europa-Release Ende '98. Nur gut, daß die japanische Version englische Menüs bietet.*



12 — *AOU '98: Die erste große Spielemesse im Jahr ist traditionell die Tokioter Coin-Op-Exhibit AOU. Da viele der hier gezeigten Spiele wie z. B. Time Crisis 2, Metal Slug 2 oder Side By Side 2 als sichere Konsolenumsetzungskandidaten gelten, machte ein Vorortbesuch für uns natürlich Sinn.*

31 — *DEATHTRAP DUNGEON (PS): Kultautor Ian Livingston hat die Vorlage zu diesem Kerker-Adventure geliefert.*



NEWS

WETTBEWERB

RUBRIKEN

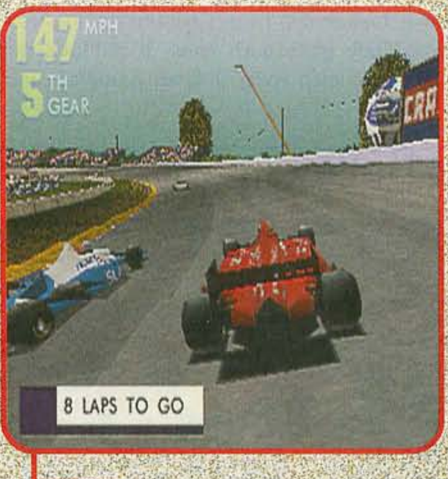


96 ALUNDRA (PS): Neuer Geniestreich von den Landstalker-Machern.



76 MYSTICAL NINJA (N64): [illegible] Nachgeschmack [illegible]

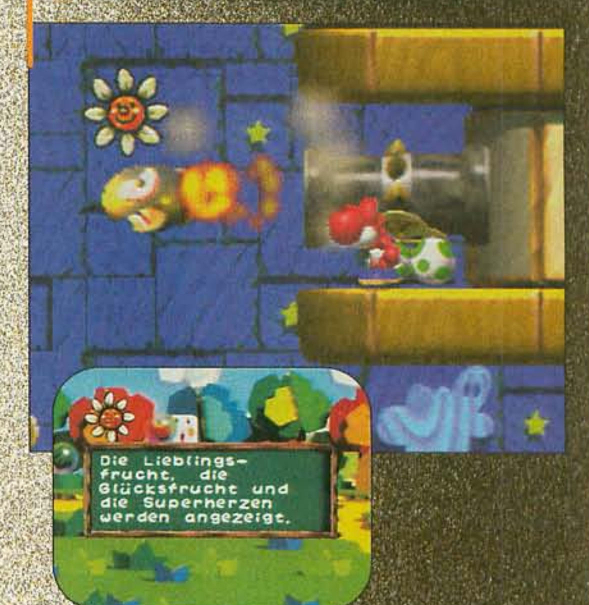
TIPS + TRICKS



97 NEWMAN HAAS RACING (PS): Psygnosis' Formel-1-Engine verleiht jetzt auch Indy Cars Flügel.

EXOTEN

82 YOSHI'S STORY (N64): [illegible] deutschen Bildschirm [illegible] bleibt der Yoshi [illegible] hinter den [illegible]



TEST

84 WCW vs. nWo (N64): Hört, hört, THQ hat tatsächlich ein vernünftiges Spiel auf die [illegible] gestellt. Alle Wrestling-Fans dürfen schon mal ihr Sparschwein schlachten, denn billig ist der Spaß nicht. [illegible]



Choro Q3 PlayStation

Der hierzulande unter **Penny Racers** bekannte Titel vom **TohShinDen**-Team Tamsoft geht in Japan bereits in die dritte Runde. In dieser 3D-**Micro Machines**-Variante dürft Ihr weiterhin mit putzigen Spielzeugautos (Feuerwehr, Ente etc.) über die zugegebenermaßen grafisch schlicht gehaltenen Kurse brettern und bei Erfolg Tune-Ups und andere Goodies einkaufen. Auf Knopfdruck läßt sich eine Streckenkarte mitten auf dem Screen einblenden. Kämpft Ihr Euch mit Glück durch die japanischen Menüs, findet Ihr auch Paint Shops und andere Extras.



Fist of Hiryu Twin Nintendo 64

Das in vielen Magazinen fälschlicherweise (tja, die japanischen Schriftzeichen sehen nur so ähnlich aus: Wer schreibt jetzt von wem ab?!) als **Art of Fighting Twin** verkaufte 3D-Prügelspiel von Culture Brain bietet Euch eine sehr schnelle Fighting-Engine mit Super-Attack-Buttons und Super-Defense-Aktionen, mit denen man den wütenden Angreifer so richtig aufs Kreuz legen kann. Side-Steps, Flugrollen und Combos sorgen für prächtige Prügelunterhaltung. Neben den neun Charakteren im Normal-Mode gibt's auch einen Kids-Mode mit genauso vielen völlig anderen Kämpfern und ganz neuen Moves (!). Leider bestehen die Backgrounds wieder mal nur aus eingeblendeten Bitmaps, dafür werden aber coole Animationen geboten. Empfehlenswert.

Mit Super-Defense serviert Ihr die Angreifer gekonnt ab

Bomberman World PlayStation

Die bekanntesten Sprengmeister des Universums sind wieder los, diesmal auf einer PS-Mission gegen die Elemente, deren Macht sich vier Bomber-Bösewichte zunutze gemacht haben. Im Gegensatz zur N64-Version hat Hudson hier die klassische Ansicht der Spielfelder bevorzugt, allerdings in einer isometrischen Perspektive von schräg oben. Auch ein Multi-Player-Mode für bis zu fünf menschliche oder CPU-gesteuerte Mitspieler (via Multitap) auf zehn Battlefields mit alten und neuen Extras (z.B. 3-fach-Bombe) ist geboten. Wir testen bereits, ob es besser ist als unser geliebtes **Super Bomberman** (Super-Nes)!



Die unendliche Serie - diesmal aus einer isometrischen Perpektive, auch im Battle-Mode für bis zu fünf Mitspieler!

Virtual Chess N64

Schach auf dem N64? **Lamborghini 64**-Macher Titus hat schon Nerven. immerhin verspricht man aus dem französischen Entwickler-Lager HiRes-3-D-Grafik mit einer 640 mal 480-Auflösung und flüssige Animationen der Spielfiguren bei einem Wurf, eine hochgezüchtete Gegner-Intelligenz sowie eine Reihe von Tutorials, die auch dem Anfänger den Einstieg in das wohl schwierigste Spiel der Welt leichter machen sollen. Matches gegen Freunde sind genauso möglich wie ein Simultan-Turnier gegen mehere CPU-Gegner. Erscheinen soll Virtual Chess 64 noch Ende April diesen Jahres. Wir üben schon mal fleißig konventionell...

Space Circus Nintendo 64

Noch von der Nürnberger Spielwarenmesse brachten wir ein Video von Laguna mit, auf dem ein herrlich verrückt anmutendes 3D-Jump'n'Run-Spektakel in Ausschnitten zu bewundern war. In diesem Genre noch nie dagewesene Lichteffekte beim Einsatz von Extrawaffen und ein - dank ausgereifter Kameraführung - rasant erscheinendes Gameplay sowie bunte Cartoon-Texturen machen Lust auf mehr. Sobald wir eine spielbare Version in die Hände bekommen, folgt ein ausführliches Preview.



Stern-Jongleur Starshort erforscht das Universum.

50.000 Polygone gleichzeitig sorgen für coole FX-Effects.


EIN HELD SORGT FÜR GERECHTIGKEIT
PLAYSTATION
Mit dem Zug kommt ein Typ, der uns einfangen soll.
Was meint er denn mit umlegen?
Den müssen wir umlegen!
AB MITTE APRIL FÜR DEINE PLAYSTATION
PlayStation
ocean
Laguna
im Exklusivvertrieb

New Japan Pro Wrestling TR Brave Spirits N64



Alle Wrestling-Aktionen werden mit Button-Kombination On-Screen angezeigt. Man lernt dazu!

Was für ein Titel (TR steht übrigens für tohkon Road)! Da ginge bei einem Test allein schon eine halbe Seite drauf! Das besondere an dieser auf japanischen Wrestling-Ligen basierenden Hudson-Interpretation besteht darin, daß alle Tritte, Schläge, Halte- und Würgegriffe mitsamt Ihrer Move-Kombination On-Screen angezeigt werden. Extrem flüssige Animationen begleiten die Elbow-Drops, Knieverdreher und Sprünge von den Ringbegrenzungspfosten aus. Eine dynamische Kamera rückt die Streithähne stets ins optimale Licht. Eine exzellente Steuerung macht diesen Titel für Genre-Fans zu einer echten Alternative zu **WCW vs. NWO**.



Mission Impossible N64

Die über 20 Level in fünf Welten im Spiel zum berühmten Filmvorbild rücken immer näher. Als Ethan Hunt besucht Ihr Originalschauplätze wie die Ami-Botschaft in Prag, das CIA-Hauptquartier oder Waterloo Station in London. Analog zu Goldeneye sollt Ihr auch hier Euren Grips anstrengen und scharfes Denken einem nervösen Zeigefinger am Abzug vorziehen, sonst seid Ihr schnell Geschichte. Infogrames verspricht, alle coolen Elemente des Films auch in die N64-Umsetzung einzubauen, wie das Einschleichen als Feuerwehrtruppe in das CIA-Hauptquartier und den sensationellen Drahtseilakt, bei dem Ihr frei schwebend Files in einem durch Temperatur-, Sound- und Bewegungssensoren gesicherten Raum herunterladet.



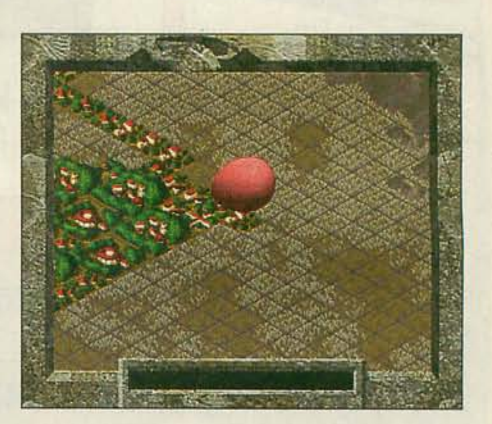




MI soll noch mehr Taktik erfordern als Rares Goldeneye.

Egg PlayStation

Rund um unser beliebtes Frühstücksutensil dreht sich dieser obskure Titel von Toshiba Emi. Dank Tet's Abwesenheit kamen wir dem Spielprinzip dieses sehr japanisch-lastigen Strategieepos nur langsam auf die Schliche. Ihr müßt ein Ei mit Spin über ein begrenztes Spielfeld drehen und versuchen, so Land entsprechend Eurer Herkunft (Eis-Ei, Dschungel-Ei etc.) zu schaffen und zu bevölkern, während Euer menschliches oder CPU-Gegenüber das gleiche versucht. Später werden dann auch Katastrophen wie Wirbelstürme, Blitze und Flutwellen verfügbar, die man dem Gegner auf den Pelz hetzen kann. Ein sehr abgedrehtes Spielchen, eben ein typisch japanisches!



Egg ist ein seltsam anmutendes Strategiespiel, das nicht in Echtzeit abläuft.

WL-Soccer PS

Das Ziel beim xten Kicker-Spiel auf Sonys Kiste war laut Produzent Rob Palfreman von Silicon Dreams, das Programm nicht wie ein Videospiel wirken zu lassen. Aha! Motion-Capture-Animation mit Les Ferdinand (wer ist das?) und eine Framerate von 30 fps sollen die Zuschauer in den zehn enthaltenen Ligen zum Kochen bringen. Außerdem wird eine hochentwickelte AI und Gimmicks wie in Echtzeit berechnete Schatten und dynamische Kameraführung versprochen. Was World League Soccer '98 in der Praxis taugt, erfahrt Ihr im Test in der nächsten Ausgabe.

Entwicklung Neo Geo

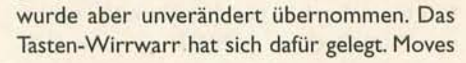
Zur Freude der Fans dieses in Insider-Kreisen als bestes Konsolensystem aller Zeiten gehandelten Oldies (gibt's seit '90!), gab SNK bekannt, neben dem NG 64 noch mindestens zwei weitere Jahre den Software-Support für den Arcade-16-Bitter sicherzustellen. Kommende Spieleperlen umfassen u.a. **King of Fighters '98**, **Blazing Star** (**Pulstar**-Nachfolger), **Shock Stormers** (Commando-Clone) und **Fatal Fury Real Bout 2**. .

Bushido Blade 2 PSX

Obwohl der Vorgänger bei uns gerade erst für Verwirrung im Beat'em-Up-Lager gesorgt hat, steht den Japanern bereits der zweite Teil ins Haus. Square hat das Sequel kräftig aufgebohrt und dreimal so viele Charaktere, die in zwei sich bekämpfende Clans aufgeteilt sind, mit auf die CD gepackt. Ihr könnt diesmal auch die Support-Charaktere selbst anwählen, nachdem Ihr das Spiel durchgezockt habt. Abhängig von Eurer Clan-Struktur (es gibt einen Team-Mode, wo Ihr mit bis zu vier anderen zusammen in einer Gruppe kämpft) dürft Ihr nun auch zwei Waffen gleichzeitig benutzen. Das bewährte Body-Damage-System aus BB1 wurde aber unverändert übernommen. Das Tasten-Wirrwarr hat sich dafür gelegt. Moves sind einfacher auszuführen, der Defense-Button wurde deaktiviert. Jetzt stellt der Angriff die beste Verteidigungsstrategie dar. Sicher kein Leckerbissen für jedermann, aber erneut ein außerordentlich interessantes Spiel.



Eher eine Schwertkampf-Sim als ein Beat'em Up.



Castlevania 64 N64

Nach einer ziemlich verhaltenen Präsentation auf der Tokyo Game Show letztes Jahr und bei einem nicht gerade berauschenden Feedback hatte Konami den Veröffentlichungstermin erst mal bis auf weiteres ausgesetzt und das Spielsystem von Grund auf umgekrempelt. Die neue Struktur sieht nun vier wählbare Charaktere vor: Schneider Belmont (natürlich mit Peitsche), Carry Eastfield (ein 12-jähriges Mädchen), Cornell Reinhard (ein Werwolf, der sich nur mit seinen bloßen Händen verteidigen kann) und Kola (mit Eisenkette ausgestattet). Der Zeit kommt hier eine besondere Bedeutung zu: Da Ihr rund um die Uhr unterwegs seid, müßt Ihr auch taktisch geschickt vorgehen (Vampire sind z.B. naturgemäß nachts viel gefährlicher). Davon abgesehen macht es auch einen Unterschied, mit wem Ihr wann rumlauft. Klingt alles gar nicht schlecht, nur die verschwommene "Wischi-Waschi"-Grafik stört.





Erstmals besteht Draculas Schloß aus Polygonen. Die 2D-Grafik hat endlich ausgedient.

Vampire Saviour Saturn

Nach der wunderbaren X-Men-vs-Street-Fighter-Konvertierung für den Saturn will Capcom scheinbar gleich noch einen Volltreffer landen. Der Nachfolger zu Vampire Hunter ist so gut wie fertig. Um mit mehr Speicherplatz jonglieren zu können, bedient man sich hier wieder mal der 4MB-Speichermodul-Erweiterung. So technisch brillant diese andauernden Beat-em-Up-Fortsetzungen/-Umsetzungen auch sein mögen, irgendwo nervt Capcoms "Serientäter"-Mentalität auch.



Schon wieder lauter Zombie-Monster - wie eben schon bei Vampire und Vampire Hunter.

Dead Or Alive PSX

Sony hat sich ein Herz gefaßt und Tecmos DoA (hat nichts mit der Wrestling-Organisation zu tun), eine Umsetzung des gleichnamigen Automaten-Beat'em Ups mit etwas obskurer Hintergrundstory, in ihren europäischen Release-Plan aufgenommen. Das Sammelsurium der acht Kämpfer umfaßt eigentlich nur Persiflagen auf verschiedene Berühmtheiten aus anderen Prügelspielen. Bayman verkörpert z. B. quasi die russische Guile-Version, Ryu Hayabusa den Guilford aus Samurai usw. Sogar Basketballer Dennis Rodman läßt sich mit etwas Phantasie hier ausmachen. Da das Original auf einer Model-2-Platine in den Spielhallen lief, waren wir natürlich sehr gespannt, welche Einbußen die Umsetzung mit sich bringen würde. Die spielbare Preview-Disc, die uns bislang zur Verfügung steht, verheißt allerdings nur Gutes. Mit der Pal-Version kann vermutlich schon im Juni gerechnet werden. Für den Saturn ist Dead or Alive in Japan bereits erschienen.







Tecmo hat subtilen Humor bewiesen und sich lauter alter Bekannte als Kämpfervorlagen bedient. Na, an wen erinnert Euch der Typ links?

T PSX

Ob es der Hersteller wirklich bei diesem kurzen Namen beläßt, ist noch nicht 100%ig geklärt. "T" steht nämlich für "Takuto kara hajimaru Monogatari" (= eine Geschichte, die mit Takuto begann). Takuto ist wiederum der Name des pubertierenden Helden eben jenes 3D-Rollenspiels. Von den ersten Bildern her zu urteilen, könnte Jaleco, die bisher noch nie ein so aufwendiges und grafisch anspruchsvolles Spiel produziert haben, damit vielleicht Ihr erster wirklicher 32-Bit-Durchbruch gelingen. "T" soll eine Replay-Funktion enthalten, durch die sich der Spieler schwierige Passagen seiner Reise nochmals vergegenwärtigen kann. Außerdem wird der Titel Sonys Dual-Shock-Controller (inklusive dem Rumble-Feature) unterstützen.



Legend of Tamamayu PSX

Der Entwickler dieses neuartigen RPG-Adventures mit Pocket-Monster-Touch heißt ausgerechnet Genki. Die Macher von Kileak the Blood (bei uns als Kileak the DNA Imperative erschienen), Beltogger 9 und verschiedenen Rennspielen scheinen kein Genre auslassen zu wollen. Was bei Tamamayu besonders gefällt, ist der beruhigende Grafik-Stil, der das ganze Spiel in eine Art Kunstgalerie verwandelt. Als kleiner Junge müßt Ihr immer gefährlicher werdende Monster einfangen und abrichten, um diese dann auf andere Monsterkreaturen loszuhetzen. Durch die Kombination verschiedener Eigenschaftswerte Eurer gefangenen Monster dürft Ihr dann Euer maßgeschneidertes Haustier züchten. Virtuelle Spielkameraden liegen eben voll im Trend in Japan, da kann man nix machen...



Golden Goal '98 PSX

Die WM naht – kein Wunder, daß plötzlich Fußi-Games wie Pilze aus dem Boden schießen. Voll im Trend liegt dabei auch BMG mit Golden Goal '98. Der "goldene Schuß" von Oliver Bierhoff bei der letzten EM ist zwar längst Geschichte; in der Hoffnung, daß von diesem Ruhm für BMG noch was abfällt, wurde der gefragte Stürmer kurzerhand unter Vertrag genommen. Weiterhin konnten die Macher auch Nationaltorhüter Andreas Köpke als Werbeträger gewinnen. Über 70 Teams werden in Golden Goal '98 mitmischen. Jeder der über 1750 integrierten Spieler bekommt sein eigenes, "echtes" Gesicht verpaßt, und auch die typischen Spiel-Charakteristiken sollen jeden Kicker individuell prägen. Doch nicht nur mit den aktuellen Teams werdet Ihr auf WM-Jagd gehen können; berühmte Mannschaften aus den Jahren 1966 und 1970 stehen Euch ebenfalls zur Verfügung. Mal sehen, wie Paule Breitner in BMGs neuester Fußball-Attacke aussieht. Ein ausführliches Preview in der nächsten Ausgabe verrät mehr.



Die WM-Spielelawine ist bereits losgetreten. Ob Golden Goal '98 wohl Klassenbester wird?

Nintendo-Überraschung

Pünktlich zum Valentinstag (sogar solch eine mächtige Firma leistet sich also demnach ein paar Sentimentalitäten) ist in Japan ein neu designtes SNES auf den Markt gekommen. Wenn man bedenkt, daß seit Markteinführung schon über 40 Millionen Super Nintendo Konsolen die Menschheit beglückt haben, dann fragt man sich natürlich, wer den Re-Launch mitmachen soll, das Gerät ist aber trotzdem schön.



Eine viel spektakulärere Meldung erreichte uns hingegen am 6. März, als Big N verlautbaren ließ, daß bereits im Sommer ein Gameboy mit Farb-LCD-Display in Serienproduktion geht. Der neue Bildschirm wurde von Sharp entwickelt und hat die gleichen Abmessungen wie das Ursprungsmodell. Der Game Boy II wird voll abwärtskompatibel sein. Trotz der neuen Technik bleibt der Batterieverbrauch sehr gering (zwei Walkman-Batterien für zehn Stunden Betriebsbereitschaft).

In diesem Zusammenhang wurde außerdem bekannt, daß Nintendo die erste Lightgun für seinen Kleinen lizensiert hat. Der erfahrene Import-Spezialist **Zero-R** (Tel.: 08131-57750) hat sich hierfür die Vertriebslizenz gesichert. Das künstlerisch aufwendig gestaltete Utensil aus purem Messing besticht durch seine einfache Handhabung und hohe Zielgenauigkeit. Ein Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest, kann aber telefonisch erfragt werden (voraussichtliche Verfügbarkeit ab 1.4.98). Das erste, speziell auf die Fähigkeiten der Mini-Con zugeschnittene Spiel ist Xenon 2 von Mindscape.

Sony-Überraschung

Die Konkurrenz, der Nintendos marktbeherrschende Position bei den Handhelds schon ewig ein Dorn im Auge ist, schläft doch nicht. Bereits Ende Februar hat Sony die Entwicklung eines "Miniature Personal Digital Assistant" bekanntgegeben. Ob das neue Gerät von der Größe einer Memory Card auch zum Spielen geeignet sein wird, ist schwer vorstellbar. Es soll jedenfalls einen Mono-LCD-Screen besitzen und Daten (welche auch immer) von und zur PlayStation übertragen und empfangen können. Es wäre auch möglich, daß der kleine Sony-Assistent, wie der Name schon sagt, wirklich nur Kalender- und Terminplanerfunktionen ausführt, aber was sollte er dann mit Daten von PlayStation-CD-ROMs anfangen? Bislang gibt es mehr Fragen als vernünftige Antworten, aber wir werden Euch auf dem Laufenden halten.


Hyper Beast Duel
BLOODY ROAR
AUGE UM AUGE, ZAHN UM ZAHN!
Bloody Roar wird Dir in Fleisch und Blut übergehen.
Sie ist da, die Bestie unter den Beat 'em Up's...
...wag Dich in die Arena und 200 fleischzerfetzende Moves pro Charakter lassen Dich wie einen blutigen Anfänger aussehen. Gönn Deinen Gegnern keinen Bissen, nutz das einzigartige Morph-Feature und weck die reißende Bestie in Dir. Die ums Verrecken gute Optik macht den Sieg über Deine Gegner zum wahren Festmahl. Die brutal schnelle Grafikengine reizt Deine Reflexe bis zur absoluten Blutleere aus.
Fall nicht vom Fleisch, zeig Deine Zähne, beiß Dich fest, stell Dich der Herausforderung.
Top Game
[BLOODY GOOD!]
Maniac: 85%
Video Games: 86%
Fun Generation: 9 von 10
Mega Fun: 87%
PlayStation Magazin: 1,7
Next Level: 85%
Bravo Screenfun: Note 2
Play Playstation: 10 von 10
PlayStation Games: 87%
PlayStation
© 1998 Hudson Soft Co. Ltd. Bloody Roar is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd. / Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. / PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
HUDSON
Virgin Interactive

AOU '98

Wie jedes Jahr in Tokio findet auf dem Makuhari-Gelände die erste Automatenmesse des Jahres statt. Wir stellen Euch die interessantesten Neuerscheinungen aus dem zukunftsweisenden Coin-Op-Lager vor.



Metal Slug 2

Time Crisis 2

Prügelspiele unter sich: Links SNK's "Real Bout 2: Newcomer", darüber Konamis "Fighting Wushu 2nd".

Bilderbuchgrafik, Überlandfahrten und zahlreiche Tunnels sorgen bei Racing JAM für Realismus.

Oben seht Ihr Street Fighter EX 2. Rechts: Ataris California Speed war ebenfalls zu sehen.

Drei Tage lange herrschte in den Makuhari-Messehallen reger Andrang, weil jeder Besucher einmal selbst an die spektakulärsten Automaten-Neuvorstellungen Hand anzulegen wollte. Das Angebot war groß: Alle renommierten Hersteller waren präsent und zeigten voller Stolz ihre aktuellen Errungenschaften, wovon viele als potentielle Umsetzungskandidaten für PlayStation, Nintendo 64 oder Segas neue 64-Bit-Konsole in Frage kommen.

Auf dem Stand des im Saturn-Bereich gescheiterten Arcade-Giganten Sega machten zwei Schlagworte die Runde: "Model 3 – Step 2 " und "Sequels". Die ganz großen Sensationen blieben für das verbesserte Hardware-Board allerdings aus, dafür gab es die ersten spielbaren Gehäuse-Resultate von "Sega Rally 2" (mit neuer Strecke!), "Fighting Vipers 2" und "Virtual-On Ontario" zu sehen. Segas Entwicklerteam AM#1 zeigte mit "Get Bass" ihren neuesten Angler-Simulator und das Motorrad-Rennspiel "LA Riders", in dem Ihr auf bulligen Harley-Bikes durch wunderschöne Landschafts-Szenarien pilgert. In "Ski-Champ" schnallt der Spieler sich wieder die digitalen Bretterl an und durchquert in rasanter Tal- und Schußfahrt verschneite Alpenszenarios. Als letztes stellte Treasure sein Arcade-Shooting-Game "Radiant Silvergun" vor, das auf dem ST-V-Board (einer aufgebohrten Saturn-Hardware) läuft und somit als sicherer Saturn-Umsetzungskanidat gilt.

Im Gegensatz zu Sega hatte Altmeister Konami eine ganze Reihe von neuen Titelrivalen vorgestellt. "Skier's High" stellt die direkte Konkurrenz zu AM#1-"Ski-Champ" dar, das im grafischen Bereich allerdings nicht ganz mithalten kann. Weil Barsch-Angeln ganz groß in Mode ist, hat auch Konami mit "Bass-Anglers" einen würdigen Vertreter im Programm. Nebenbei gab es verbesserte Versionen der Cobra-Spiele "Fighting Wushu" und "Racing JAM" zu sehen. Zu guter Letzt waren noch die Beat'em-Ups "Beat-Mania" und "Battle Tryst" zu finden, wobei letzteres in Verbindung mit einem brillanten 16/9-Plasma-Display präsentiert wurde.

Der große Renner am Namco-Stand war diesmal kein "Ridge Racer"-Nachfolger, sondern der Vorzeigeprügler "Ehrgeiz" von Square. Namco übernahm den Vertrieb des Coin-Op-Newcomers und hofft damit in den Hallen große Kasse zu machen. Als erste echte Neuheit präsentierte Namco die Ballerspiel-Fortsetzung "Time Crisis 2". Erneut nehmt Ihr per Fadenkreuz, Plastikrevolver und Deckungspedal den erbarmungslosen Kampf gegen eine militante Verbrecherorganisation



Mit Skibrettern und spektakulärer Optik lockt Segas Ski Champ-Simulator.

Dank detaillierterer Fisch-Optik und Angelrouten-Steuereinheit setzt Get Bass neue Maßstäbe im Automaten-Bereich.

Capcom zeigte mit "Plasma Sword" und "Marvel VS Capcom" zwei neue Prügelspiele.

Zero-Gunner

Sega Rally 2

auf. Zur Spielspaßsteigerung besitzt der Automat eine Link-Option, mit der zwei Teamspieler auf getrennten Monitoren zum amüsanten Zielschießen antreten. Etwas ausgefallener geht es in "Mountain Hill", dem "Propcycles"-Nachfolger, vonstatten. Auf dem spektakulären Mountain Bike-Gehäuse radelt Ihr durch schöne Landschaftskullissen und bewältigt diverse Geschicklichkeitstests. Für Fans der Schießbuden-Parade "Gun Bullet" hat Namco ein artverwandtes Spiel entwickelt, das den klangvollen Namen "Panic Park" trägt. In dem Fun-Automat "Techno Drive" werden die Gesichtsreflexe der Spieler-Gilde mit abschließendem Polaroid-Foto getestet.

Traditionshersteller Capcom hält stur an seinem 2D-Kurs fest: "Marvel VS Capcom" und "Plasma Sword" waren die zwei größten Attraktionen auf dem Stand. Beide Games waren in jedem Punkt exzellent, dennoch sind viele Messebesucher vom mangelnden Einfallsreichtum der Resident Evil-Erfinder leicht enttäuscht gewesen. Schlagfertige 3D-Prügelfans dürfen sich auf die Fortsetzung von "Street Fighter EX 2" freuen, das ja bekannterweise nicht direkt von Capcom stammt.

SNK zeigte einmal mehr sein bekanntes NeoGeo 64-Lineup. "Samurai Spirits 64" und "Road Edge" hatten allerdings große Mühe, gegen die qualitativ stärkere Konkurrenz etwas auszurichten. Der interessanteste SNK-Titel läuft noch auf der alten 16-Bit-Hardware: Mit "Real Bout 2 New Comers" verbraten die Entwickler ganze 500 MB Speicherplatz, was es somit zum größten Neo Geo-Modul aller Zeiten macht. Ebenfalls brandneu ist "Metal Slug 2", dessen Vorgänger gerade mal für die PlayStation erschienen ist. Hinter detaillierten Bitmap-Kulissen rollen ständig neue Knuddel-Panzer und Söldnersprites hervor, die mit gezückter Waffe auf Euch losballern. Zugegeben, keine sonderlich innovative Spielidee, aber hier jagt ein Gag den anderen.

Allroundkünstler Taito hatte neben den kürzlich erschienen Spielen wie "Side by Side 2" nicht viel Neues zu bieten. Weniger für unsere Breitengrade geeignet ist das Eisenbahnerspiel "Densha de Go 2", im dem der Spieler einen Lokführer mimen darf. Zum Abschluß durfte bei "Puzzle Bobble 4" ohne nennenswerte Veränderungen ordentlich weitergerätselt und in "Psychic Force 2012" weitergeballert werden. Unmittelbar gegenüber der riesigen Sega/Namco-Stände hatten einige kleinere Hersteller ihre Stellung bezogen. Psykio stellte mit "Fallen Angles" ein brandneues Polygon-Beat'em-Up auf Model 2-Basis vor. Ein noch namenloser 2D-Fighter und ein phantastisch spielbares Shoot'em-Up "Zero-Gunner" runden das kleine, aber feine Sortiment ab. Auch Atari war auf der AOU '98 mit California Speed vertreten, das zwar nicht schlecht ist, aber sicherlich nicht den Geschmack der Japaner traf. ws



Eine sagenhaft weiß-glitzernde Berglandschaft, grandiose Pisten und traumhafter Pulverschnee. Das talentierte "Wave Race"-Team präsentiert uns das "Boarders' Paradise" auf Erden!

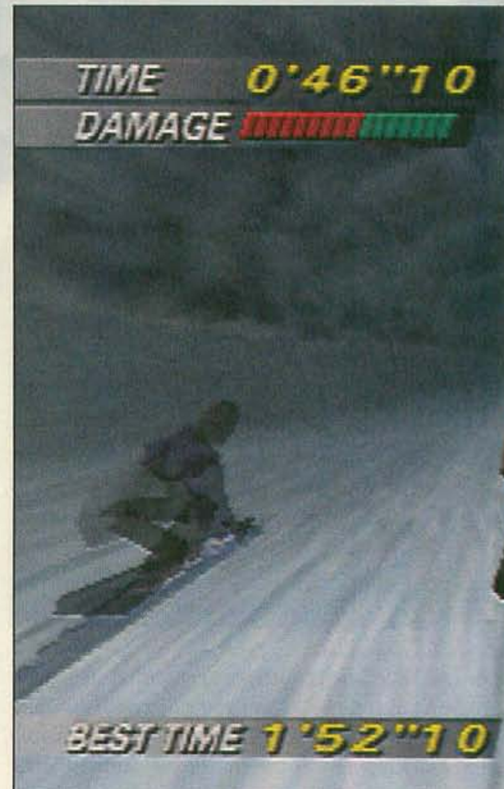


1080° ist das Snowboardmekka auf dem Nintendo 64.

Mit kniffligen Joypad-Kommandos führt Ihr waghalsige Stunts wie z.B. Salti, Drehungen und Grabs aus.

Im Zwei-Spieler-Split-Screen rasen zwei menschliche Kontrahenten um die Wette.

Wer die boomende Snowboarding-Szene im Videospielebereich für zu abgedreht hält, der ist nicht ganz auf der Höhe der Zeit. Snowboard-Simulationen gehören schon zum Konsolen-Alltag, wie es die zahlreichen Neuerscheinungen der letzten Monate beweisen. Der aktuellste Vertreter stammt direkt von Nintendo: Fünf coole Boarder-Cracks mit acht authentischen "Lamar"-Boards warten in einer gut beheizten Blockhütte nur darauf, von Euch auserkoren zu werden. Die gleiche Anzahl an Spielmodi versprechen einen abwechslungsreichen Winterabend. Jung-Boarder starten zuvor im Practice-Menü, der individuelle Trainingsmöglichkeiten in der Halfpipe oder im Freestyle bietet. Beim "Match-Race"-Wettbewerb steht Ihr mit einem direkten CPU-Kontrahenten am Gipfel. Das Motto beider lautet: Jeder gibt alles – with no limits! Die Hänge von "Crystal Lake" heizen gleich am Anfang so richtig ein. Der "Golden Forrest"-Kurs ist eine Panoramastraße an grafischen Leckerbissen und der Röhrentunnel eine Herausforderung für sich. Im "Moutain Village"-Kurs geht auf gefrorenen Gletscherflüssen und mitten in Dorfgebieten die Post ab. Das "Dragon Cave"-Gelände bietet eine überwältigende Landschaftsszenerie, die fast ausschließlich mit halsbrecherischen Schikanen aufwartet. Vor allem in den Tiefschneehängen könnt Ihr cool über die Hänge shredden oder wagemutig über die gefrorenen Eisflüsse sliden! That's Snowboarding live – with a lot of crazy fun for crazy riders! Eine Achterbahn mitten in den Bergen. Noch dazu eine, in der es nicht nur bergab geht. Insgesamt gibt es sechs Kurse, die alle hart erkämpft werden müssen. 1080° bietet kilometerlange Tiefschneepisten, unberührte Hänge, viele Rinnen, Weggabelungen und tolle Rampenvariationen jeglicher Art. Ob Anfänger oder Profi, jeder findet sein Terrain, Hänge und Cliffs mit Trick-Power oder sanfte Geraden zum Speed-Boarden ohne Ende. Im Trick-Modus bereichert Ihr mit halsbrecherischen 180°- bis 1080°-Jumps und Grabs ordentlich das Punkte-Konto. Grundsätzlich gilt: Nur wer nach gewagten Sprüngen das Gleichgewicht halten kann bzw. im richtigen Winkel aufsetzt, verhindert einen schlimmeren Sturz. Landet Ihr nach spektakulären Jumps zu hart, steigt die Board-Damage-Anzeige gefährlich in den roten Bereich, was im schlimmsten Fall einen Continue-Verlust zur Folge hätte. Wer zu artig fährt, schaut in die Röhre. Nur durch das Aus-



Waghalsige Abfahrts-Pisten führen durch metertiefe Gletscherhöhlen. Hier rasen wir gerade mit dem Ghost-Schatten um die Wette.

Auf über 2000 m erwartet Dich der Lauf Deines Lebens. Die Sonnenstrahen lachen Dir dabei direkt ins Gesicht.

In 1080° liegt der Schnee, wie Gott ihn schuf. Das Gelände ist so, wie Freerider es wollen: steil und ein bißchen undurchschaubar.

Die endlosen Tiefschneehänge bilden mit malerischen Dörfern einen unbeschreiblichen Reiz.

schöpfen aller analogen Steuertricks habt Ihr eine Chance, zuerst ins Ziel zu kommen. Je spitzer der eingeschlagene Winkel, desto tiefer bohrt sich das Snowboard in den Untergrund, was meterhohe Spritzschneefontänen zur Folge hat. Fahrt Ihr im Pulverschnee, hinterlassen feine Schlieren ihre Spuren, und im Tiefschnee sinkt Euer Crack bis zu den Knien ins weiße Vergnügen. Die Natur sorgt für viele coole Jumps, die zum Balance-Ritt verführen. Ein Time-Attack-Modus mit Ghost-Schatten läßt den Adrenalinspiegel bei Rekordjagden nochmals kräftig nach oben steigen. Die etwas mildere Form des Wahnsinns ist der Slalom-Contest, bei dem Ihr olympiagerecht Tore umwedelt und gegen die Zeit ins Tal düst. Die grafische Wunderwelt der 3D-Strecken besteht aus prächtigen Gletschern, die vom leuchtenden Sonnenglanz zu Perlen der Bergwelt werden, was in 1080° mit den schönsten Lensflare-Effekten der Videospielgeschichte zelebriert wird. In der Zielzone wimmelt es von Schaulustigen, was den echten Snobo-Crack nicht kümmert, denn es ist eher angesagt, mit den Kumpels irgendwo im Schnee zu sitzen und über Tricks zu diskutieren. Freunde von Snowboard-Simulationen werden's kaum noch erwarten können. Das Wave Race-Team hat ein fast perfektes 3D-Umfeld für die hippe Sportart geschaffen und sich damit gleichzeitig auf den Thron der Border-Simulationen katapultiert. Authentische Physikwerte versprechen dabei alles, was das Bretterl-Herz höher schlagen läßt. 1080° ist flippig, faszinierend und Super-Fun für jeden noch so verrückten Snowboard-Freak. So schön war bislang kein Snowboard-Spiel. Die Strecken sind superspannend designt, abwechslungsreich und trotz zahlreicher Spezialeffekte sauschnell. Die leichten Pop-Ups am Horizont trüben das eisige Geschehen in keinster Weise, was von einigen unschönen Slowdowns (sobald die Landschaft-Szenerie komplexer wird) leider nicht immer behauptet werden kann. Dröhnender Deathmetal-Sound und melodische HipHop-Klänge unterstreichen die herausragende Qualität des neuen Referenz-Snowboarders. Bis zu zwei Spieler können einen Wettkampf in allen Disziplinen veranstalten. Importspieler freuen sich zudem über eine anwählbare Englischoption, in der kein japanisches Schriftzeichen mehr vorkommt. ws



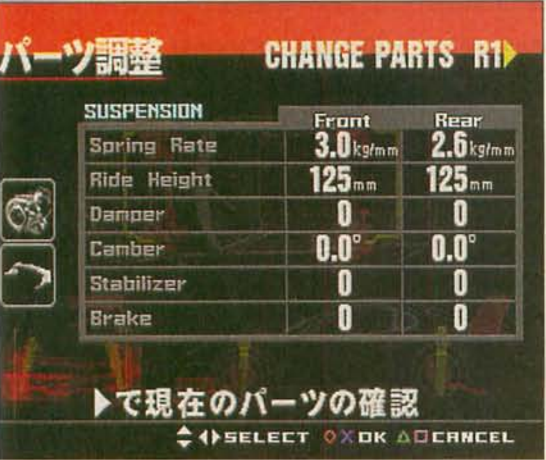
Traumhafte Tiefschneepisten und Talabfahrten entlocken selbst dem größten Snowboard-Gegner Begeisterung.

INFO

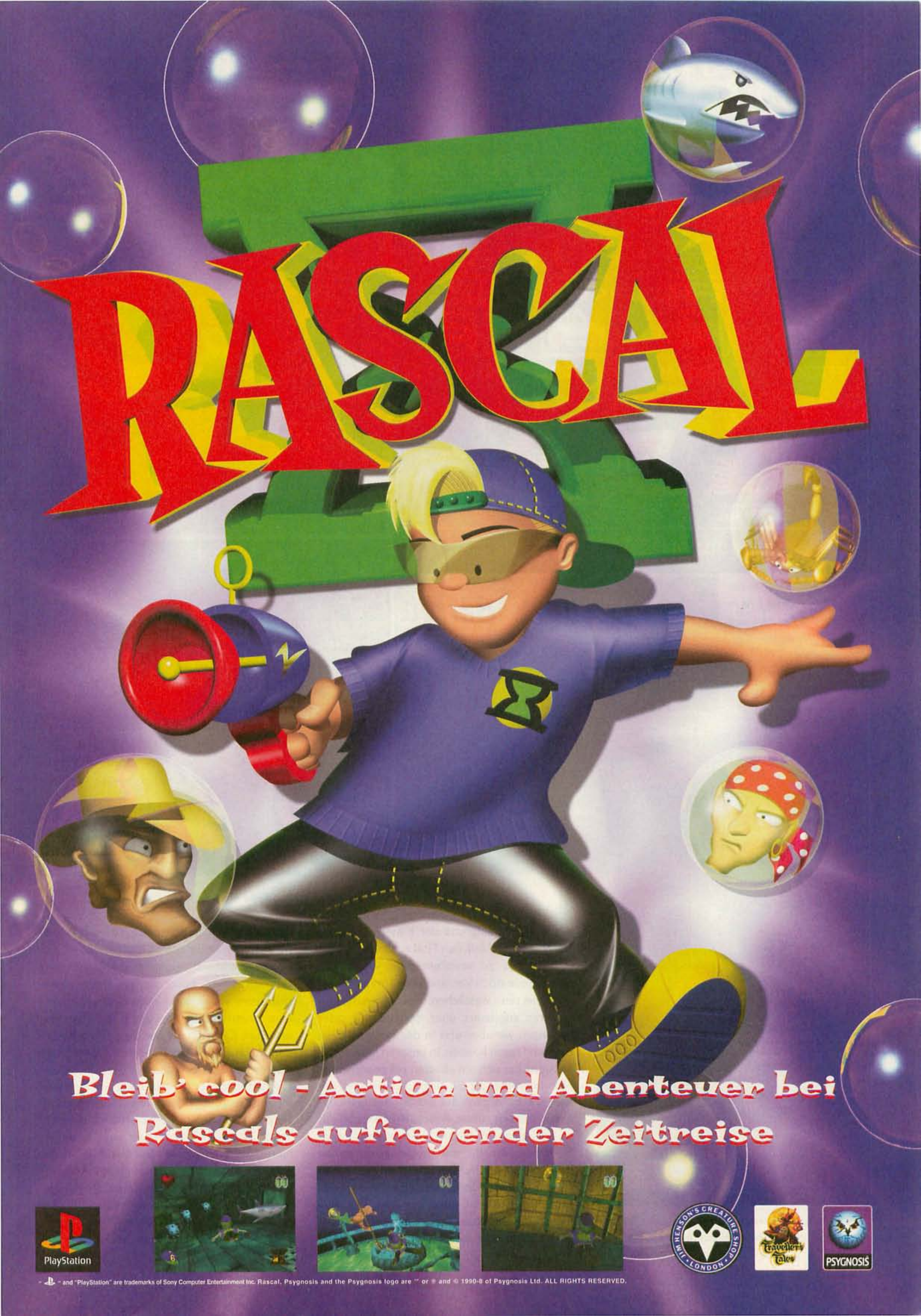
System:	Nintendo 64
Name:	1080°
Genre:	Snowboard-Simulation
Hersteller:	Nintendo
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	erschienen
USA:	April 1998
Deutschland:	Herbst 1998

Es ist in aller Munde als das beste Rennspiel, ja vielleicht das beste Videospiel überhaupt! Grund genug für uns, Sonys Gran Turismo vor dem Test noch einmal genauer auf den Zahn zu fühlen.

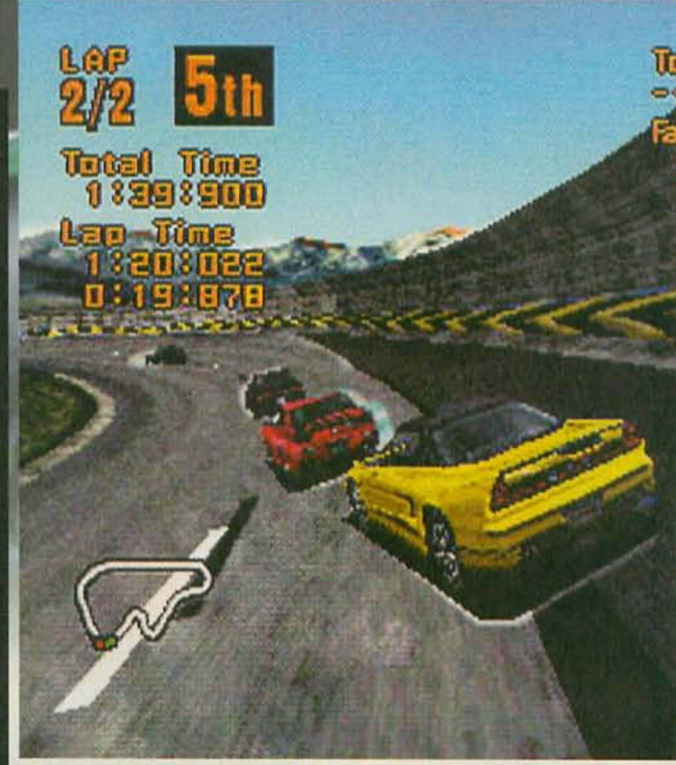
Mit solchen Bildern treibt Sony das Marketing für GT an - mit Erfolg.

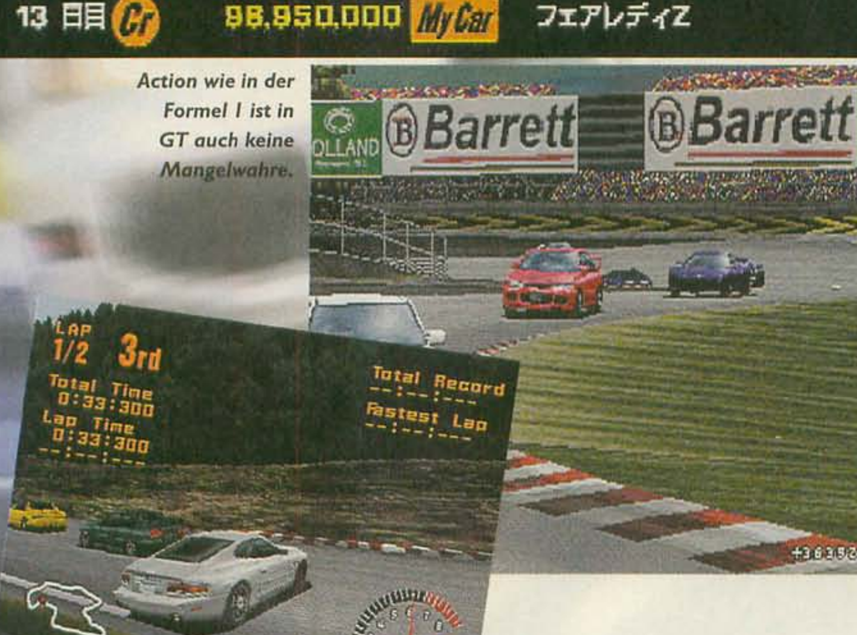


Zunächst einmal etwas in eigener Sache: Ihr könnt Euch den Hickhack in der Redaktion um GT nicht vorstellen. In der Bemühung um ein Exklusiv-Interview mit den Entwicklern glühten wochenlang die Drähte zwischen uns, Sony Deutschland, Sony England und Sony Japan, doch das Vorhaben scheiterte letzlich daran, daß der Zeitdruck der Programmierer hinsichtlich der Fertigstellung der PAL-Version just mit unserem Redaktionsschluß kollidierte. Also präsentieren wir Euch Informationen, die unser Chief bei einem Besuch der Pressekonferenz der GT-Crew aus England mitgebracht hat. Producer Kazanori Yamauchi wollte demnach nicht einfach ein Rennspiel wie schon so viele vor ihm zusammenstellen, nein, sein Ziel war es, die ultimative Simulation auf die Beine zu stellen. Das werdet Ihr nach dem Einwerfen der CD sofort merken, wenn Ihr Euch auf den ersten Kurs stürzt. Ohne Führerschein wird Euch da (mit Ausnahme des Quick-Arcade-Modes) eiskalt der Zugang verwehrt! Das kommt aber auch dem Langzeitspielspaß zugute, denn ohne in langwierigen Trainings-Sessions erworbene Fahrkenntnise werdet Ihr in GT bei der ausgefeilten Fahrphysik und den exzellent agierenden Konkurrenten auf Granit beißen. So sind die Fahrprüfungen zunächst in drei Klassen unterteilt. Innerhalb dieser Tests müßt Ihr knallharte Aufgaben bestehen, wie etwa nach einer 1000 Meter langen Beschleunigung exakt innerhalb eines kleinen Zielstreifens zum Stehen zu kommen. Oder etwa erst mit 100 km/h, dann mit 150 und schließlich mit über 200 km/h so durch eine enge Kurve bremsen und sliden, daß Ihr nicht einen Millimeter von der Fahrbahn abkommt und andererseits auch das Zeitlimit nicht überschreitet. Abschluß einer jeden Lizenzprüfung (B,A und A international) bildet dann eine Fahrt auf einer Rennstrecke, die Ihr später auch im Grand Prix wiederfindet. Einmal bestanden (und nach mindestens zwei zerstörten Joypads!), habt ihr endlich Zugang zur ersten Serie von Strecken. Wir konnten nun in unserer "Access all Modes"-Vorversion lächelnd mit einem 100 Mio-$-Budget die edelsten Karrossen aller namhaften Hersteller (Aston Martin, TVR, Chevrolet, Mitsubishi, Subaru, Toyota, Nissan, Honda, Mazda, Chrysler etc.) zusammenkaufen, während Ihr im echten Spiel erstmal einen Gebrauchtwagen kaufen solltet, der für Siege in den ersten Rennen auch völlig ausreicht. Gran Turismo wurde übrigens zunächst ausschließlich für den japanischen Markt konzipiert, weshalb sich auch die Übermacht der Nippon-Sportwagen erklärt.


RASCAL
Bleib' cool - Action und Abenteuer bei
Rascals aufregender Zeitreise
PlayStation
JIM HENSON'S CREATURE SHOP · LONDON
Traveller's Tales
PSYGNOSIS
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Rascal, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.







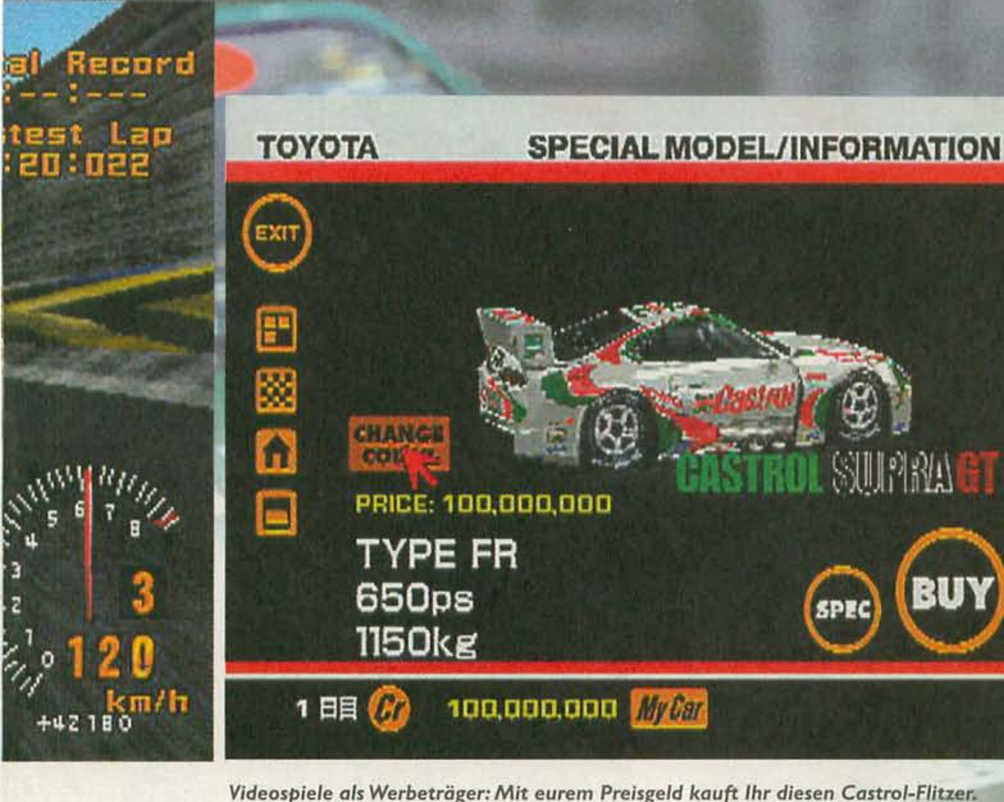
Action wie in der Formel I ist in GT auch keine Mangelwahre.



Nachtfahrten stellen hohe Ansprüche an Eure Reflexe.

Abteilung "Fahrzeuge, die einfach nicht fehlen dürfen": die Dodge Viper mit ihren 455 PS.

Als man sich aufgrund der Klasse des Spiels bei Sony entschloß, den Titel auch in den USA und Europa zu veröffentlichen, wurden in Windeseile noch Verhandlungen mit den renommierten westlichen Sportwagenmanufakturen angeleiert, über deren Erfolg oder Scheitern wir aber erst in der fertigen Version mehr sagen können. In unseren langen GT-Sessions hat sich am ehesten ein gebrauchter Honda Prelude als Einstiegsauto bewährt, mit dem Ihr Euch dann auf das Sunday GT-Cup-Event stürzen solltet. Anschließend empfiehlt es sich, einen '89 Nissan GT-R in der Garage zu haben, den Ihr mit Eurem gewonnenen Preisgeld soweit nur irgendwie möglich tunen solltet,. Auf den Strecken selbst werdet Ihr schnell merken, daß jedes der über 150 verfügbaren Fahrzeuge seinen eigenen Motorsound besitzt, der extra dafür gesampelt wurde. Sobald ihr dann die erste Kurve in Angriff nehmt, erkennt Ihr sofort, daß die Wagen gnadenlos realistisch reagieren, d.h. bei zu hartem Bremsen oder zu riskanten Lenkmanövern vorne und hinten ausbrechen und eine unästhetische Pirouette die Folge ist, was Eure Chancen auf den Sieg gleich ins Bodenlose rutschen läßt. Lediglich Überschläge gibt es keine zu bewundern, denn in diesem Fall hätten laut Sony verschiedene Hersteller ihr Veto eingelegt. Man will sich ja schließlich sein gutes Image nicht kaputtmachen (Elch-Test!?). Am besten klemmt Ihr Euch zu Beginn hinter das Steuer eines Boliden mit Vierradantrieb, welche gegenüber einem Anfänger wesentlich gutmütiger reagieren als heckgetriebene PS-Monster. Auf gar keinen Fall solltet Ihr im Arcade-Mode einen Aston Martin oder TVR besteigen: Dann ist Frust garan-

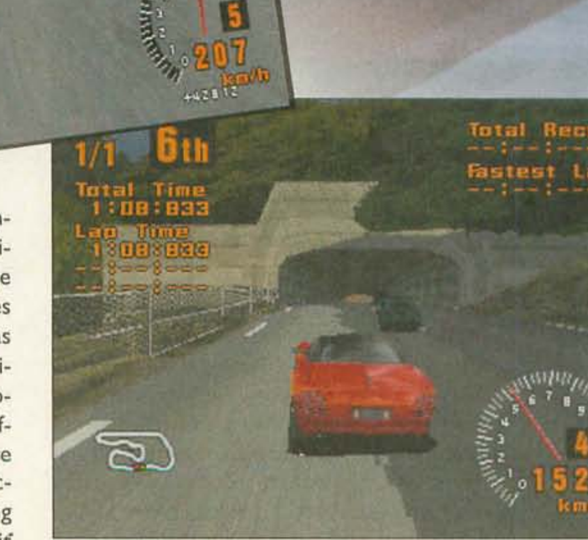


Videospiele als Werbeträger: Mit eurem Preisgeld kauft Ihr diesen Castrol-Flitzer.

tiert! Von der Steuerung her gesehen kann also mit Sicherheit kein bis dato erschienenes Rennspiel GT das Wasser reichen. Die Frage ist nun, ob das auch reicht, um den Titel des ultimativen Racers für sich beanspruchen zu können? Die Strecken und das ganze Drumherum der Rennsimulation sind nämlich keineswegs durchgehend meisterhaft ausgefallen. Die lahme musikalische Untermalung läßt das Benzin in Euren Adern keinesfalls brodeln, und die Strecken sind funktionell sicher in Ordnung, bieten aber zu wenig fürs Auge des ambitionierten Spielers. GT versteht sich also als echte Simulation und kann einem puristischen Arcade-Racer wie Namcos Rage Racer in puncto Nervenkitzel und Streckendesign nicht so mir nichts, dir nichts den Rang ablaufen. Auch hat nicht jeder Spieler Lust, zunächst tagelang an erbarmungslosen Fahrprüfungen teilzunehmen, um Zugang zu mehr als 10 - 15% der Autos wie im Arcade-Modus zu haben. Und das Geschwindigkeitsfeeling konnte bis dato nicht völlig überzeugen. In der Realität eigentlich selbstmörderische 300 km/h auf dem Tacho erwecken in Gran Turismo gerade mal den Eindruck, als hättet Ihr knapp hundert Sachen drauf. Mit neunzig in die Kurve kommt praktisch einem Kriechen gleich. Doch kommen wir zurück zu den Stärken des Spiels: Normalerweise schaltet man die langweiligen Wiederholungssequenzen bei allen Spielen sofort ab, nicht so in diesem Spektakel: Eine derartige Qualität an Replays mit Zoom, schnell wechselnden Kameraeinstellungen und detaillierten Darstellungen der Racer lassen einen glauben, es handle sich um ein Intro. Auch die mehr als reichhaltige Auswahl an Autos und Strecken bzw. Cups

Mit 207 km/h jagen wir einem unserer Konkurrenten hinterher. Hoffentlich verträgt die nächste Kurve diese Geschwindigkeit.

und Rennen, die es zu gewinnen gibt, garantieren sicher wochenlangen Spielspaß für Simulationsfreaks. Unseren Eindrücken zufolge dürfen sich alle Bleifußfetischisten auf eines der besten Rennspiele überhaupt freuen, das mit einer umwerfenden Fahrphysik, grafischen Finessen wie dem Environment Mapping und nahezu keinen Clipping-Fehler aufwartet. Schließlich hat man auch drei Jahre mit durchschnittlich 15 Leuten daran entwickelt (manche davon mit Genreerfahrung in Motor Toon Grand Prix 1 und 2) und mit japanischen Rennfahrern zusammengearbeitet, um das Verhalten der einzelnen Boliden originalgetreu auf den Screen zu übertragen. Bis unser Testergebis in der nächsten VG feststeht, wird es sicher noch zu einigen hitzigen Diskussionen zwischen den Liebhabern von Arcade-Racern und Fans reinrassiger Sims kommen, doch eins ist klar: Namco muß auf seinem Thron neben sich Platz machen, denn in einigen Punkten ist GT Weltklasse. rk



INFO

System:	PlayStation
Name:	Gran Turismo
Genre:	Rennsimulation
Hersteller:	Sony
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	Bereits erschienen (23.Dezember '97)
Deutschland:	**Mai 1998**

Turok 2

Der bekannte Dino-Schürzenjäger rüstet zur zweiten Jagdsaison. Rachsüchtige Monster-Vertilger dürfen sich auf den Action-Knaller des Jahres freuen!

Im Turok 2-Dschungel ist der unliebsame Nebel in weite Ferne gerückt.



Zwei Dinos rasen im Schweins-Galopp durchs freie Gelände.

Stimmungsvoll laden die ersten Turok 2-Gebäude zur Erkundungstour ein. Am Ende wartet bereits ein Monster.

Die erste Phase der riesigen Hype-Maschinerie von Acclaim ist in Gang gesetzt: Hunderte von Megabytes an Turok 2-Skizzen und ganze vier (!) Bildschirmfotos wurden offenherzig übers Internet und an handverlesene Fachmagazine verteilt. Dabei staunt das verwöhnte Zocker-Volk nicht schlecht, was auf den angeblich ersten "In-Game"-Screenshots zu erkennen ist: Die Nebelschwaden aus dem ersten Teil sind in weite Ferne gerückt, ein verfeinertes Gouraud-Shading und schönere Objekt-Details lassen die 3D-Shooter-Konkurrenz vor Neid erblassen – was anhand der beiden Dinos gut zu erkennen ist. Architektonisch wunderschön gestaltete Gebäudekomplexe fügen sich nahtlos in das paradiesische Dschungel-Ambiente ein. Drumherum fetzen lupenreine SGI-Dinos, Cyborgs und andere Teufelskreaturen über den Bildschirm, die gestandene PC-Besitzer in ihr Keyboard beißen lassen. Turok 2 wird aller voraussicht nach ein 96 Mbit-Modul spendiert bekommen, was praktisch die doppelte Menge des Vorgängers ist. Über 40 neue Mega-Bosse, deren Palette diesmal von schleimtriefenden Alien-Monstern bis zum gigantischen Super-T-Rex reicht, trampeln durchs verlorene Land. Dabei machen Euch zusätzlich die gesteigerten instinktiven Eigenschaften der diversen Monsterrassen zu schaffen: Manche der Viecher können ausgezeichnet riechen, so daß sie schon lange vor dem Blickkontakt die Witterung aufnehmen, andere wiederum sind so gut wie blind, was sie für Angriffe aus dem Hinterhalt sehr verwundbar macht. Hinterlistigere Gegner verlangen nach noch gemeineren Waffen: Neben den konventionellen Schießprügeln und Raketen-Pfeilen wird es natürlich jede Menge neue Ultrawummen in allen Variationen geben, deren Wirkung zehnmal verheerender sein soll, als alles bisher dagewesene. Doch nicht nur optisch und soundtechnisch wird der Spieler mit allerfeinstem Technikzauber zugeknallt: Die aufwendig designten Indoor-Labyrinthe sollen in ihrer Komplexität um ein Vielfaches zugenommen haben und entblößen auch nach dem zehnten Betreten neue Räume, Wege und Monster-Arten. Damit wollen die Designer sich des Vorwurfs entledigen, daß der Vorgänger in diesem Punkt zu linear und einfallslos gewesen wäre. Auf dem Weg durchs abwechlungsreiche Tropengelände harren, wie vorhersehbar, nicht nur wilde Kreaturen ihrer Dinge, sondern auch feindliche Krieger stürzen sich voller Inbrunst auf unseren Comic-Helden. Der heißerwartete Action-Knaller wird zusammen mit *"Extreme-G 2"* erstmals auf der E3 in Atlanta (27. - 30. Mai) in bewegter Form zu bewundern sein. *ws*

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Turok 2
Genre:	3D-Ballerspiel
Hersteller:	Acclaim/Iguana

Geplanter Erscheinungstermin:

Oktober 1998

Colin McRae Rally



Colin McRae Rally basiert auf einer stark verbesserten 3D-Engine von TOCA Touring Car Championship.

Frontale Kracher in die Fahrbahnbegrenzung kosten viel Zeit und schaden auf Dauer der Karosserie.

Da raucht der Geländereifen: Die Rennspiel-Profis von Codemasters läuten nach TOCA Touring Car eine neue Ära der Rally-Simulationen ein.

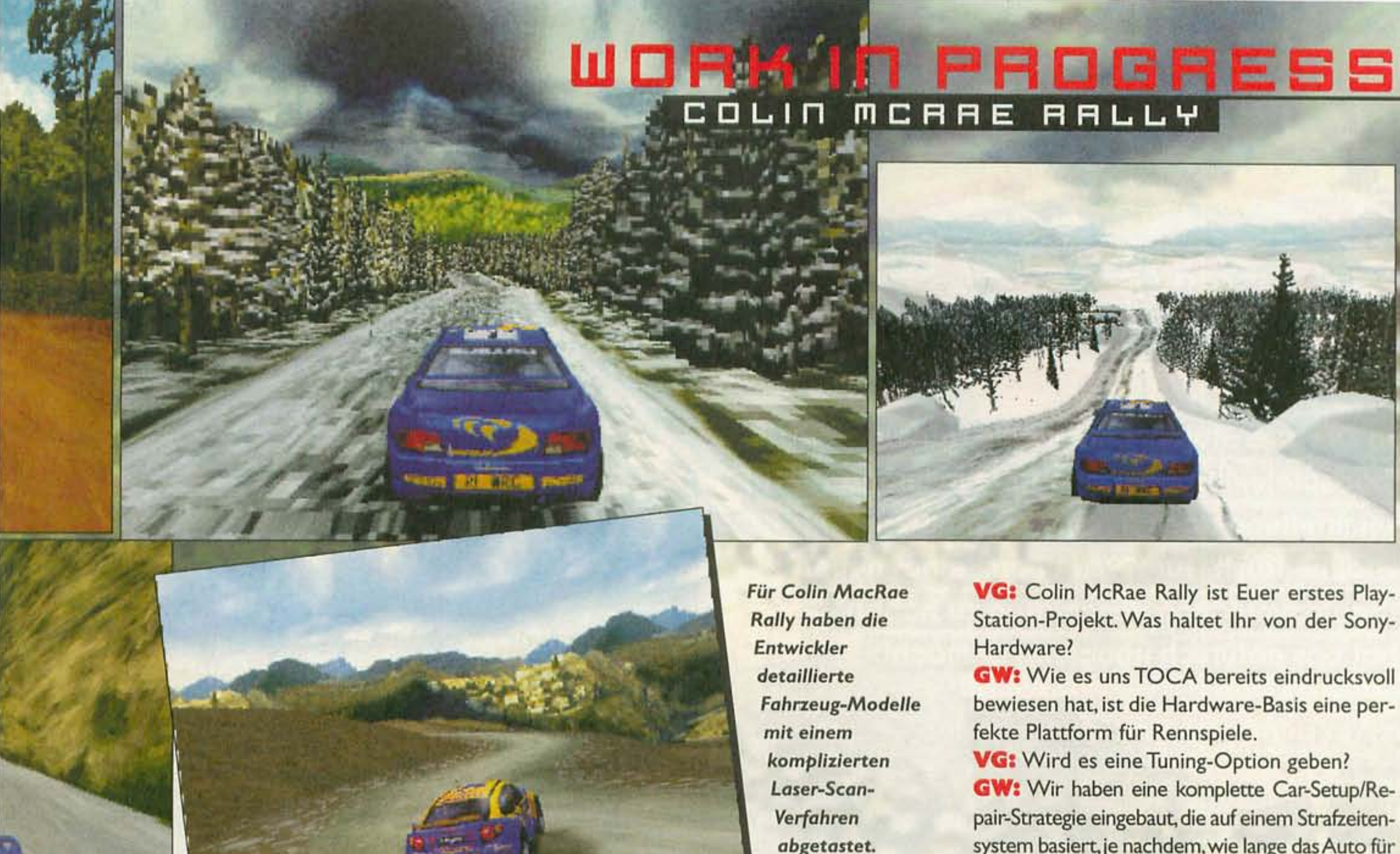
Bei Colin Mc Rae Rally geht's auf über 48 Strecken mit extremer Realitätsnähe durch eine schöne Landschaft.

Dank der Motorsport-Fetischisten von Codemasters, die uns zuletzt mit einer hervorragenden Touring Car-Simulation beglückten, erwartet den kompromißlosen Rennspiel-Piloten nun glanzvoller Nachschub. Den Colin McRae Rally-Machern ging es dabei weniger um fingierte Verfolgungsjagden, als vielmehr um eine reinrassige Rallye-Simulation, in der wie bei den echten Vorbildern gegen die Stoppuhr gerast wird. So rauscht Ihr ohne direkte Herausforderer über holprige Schotterpisten, rutschige Eisbahnen und tückische Schlammwege hinweg, die teilweise realen Kursen nachempfunden sind.

Das auserwählte Gespann (ein Co-Pilot inklusive) muß sich auf 48 Rallye-Strecken in acht Ländern gegen eine zeitversetzt startende Konkurrenz behaupten. Natürlich befinden sich neben Colin McRae's hauseigenen "Subaru Imperza 555" alle namhaften Konkurrenzfabrikate im Aufgebot: Vom "Peugeot 360 Maxi" über einen "Nissan Almera" bis hin zum "Citroën Saxo" darf man alle bekannten PS-Karossen der aktuellen Rallye-Saison austesten. Die strapaziöse Etappenreise führt Euch durch wunderschöne Waldlandschaften, malerische Bergstraßen oder über idyllisch verschneite Schneepisten. Damit der steuergewandte Rallye-Pilot auch mit der Umwelt zu kämpfen hat, machen ihm verschiedene Witterungseinflüsse wie dicke Nebelfelder, prasselnder Gewitterregen und dichtes Schneegestöber das Leben schwer. Auch vor einsetzender Dunkelheit schreckt unser Zweierteam nicht zurück und schlängelt sich in gleißendem Scheinwerferlicht durch unwegsames Gelände. Jede Strecke ist mit tückischen Kurvenschikanen und Bodenwellen gespickt, die einem bei rasanter Geschwindigkeit gutes Steuergeschick abverlangen. Je nach Untergrund entwickelt jeder Fahrzeugtyp seine spezifische Eigendynamik. Unser Co-Pilot versorgt uns dabei ständig mit hilfreichen Streckenanweisungen, was uns im nächsten Augenblick erwartet. Vier Fahrperspektiven sorgen jederzeit für die gewünschte Übersicht. Die Analog-Steuerung arbeitet schon jetzt exzellent, ist sensibel und darf in der Außenperspektive durchaus mit der Qualität eines Sega Rally's verglichen werden. In der Cockpit-Ansicht versorgt Euch ein Armaturenbrett mit allen wichtigen Informationen wie z.B. Geschwindigkeit, Drehzahl und Motortemperatur. Für Fahranfänger haben die Entwickler sogar eine "Rally School"-Option integriert, in der Euch Colin McRae höchstpersönlich grundlegende Fahrtechniken erklärt und hilfreiche Tips gibt. Wie es sich für eine hyperrealistische Simulation gehört, darf in der Tuning-Werkstatt vor jedem Rennen ordentlich geschraubt werden. Reifen, Stoßdämpfer und Bremsen lassen sich für die unterschiedlichen Fahrbahnbeschaffenheiten individuell anpassen. Zusammenstöße mit Hindernissen am Fahrbahnrand werden nach physikalischen Richtlinien berechnet, was bedeutet, daß je nach Crash-Intensität mehr oder weniger schwerwiegende Blechschäden an der Karosserie sichtbar werden. Wird dabei eine bestimmte Stelle öfters in Mitleidenschaft gezogen, vergrößert sich dementsprechend auch die Beule. Die Entwickler gehen sogar noch einen Schritt weiter: Aufgewühlter Dreck und Schlammbrocken setzten sich langsam am reflektierenden Lack fest, was natürlich nicht die Fahreigenschaften beeinträchtigt, aber den Realismuswert steigert. ws

Fahrer-Profil

Colin McRae ist einer der bekanntesten und erfolgreichsten Rennfahrer der "World Rally Championship". Mit seinem unvergleichlichen Fahrstil und seiner großen Risikobereitschaft begeisterte der 29-jährige nicht nur tausende von Motorsport-Fans, sondern hat damit auch unzählige Siege erzielt. Zweifacher britischer Rallye-Champion und eine gewonnene Weltmeisterschaft sind eine stolze Bilanz, wobei auch Co-Pilot "Nicky Grist" fairerweise nicht vergessen werden sollte.



Für Colin MacRae Rally haben die Entwickler detaillierte Fahrzeug-Modelle mit einem komplizierten Laser-Scan-Verfahren abgetastet. Realistischer geht es kaum!

Interview

Wir plauderten mit Chef-Entwickler "**Guy Wilday**" über sein erstes PlayStation/PC-Projekt.

VG: Wieviele Leute arbeiten in Deinem Team, und haben einige Jungs schon Erfahrungen mit Rennspielen gemacht?

Guy Wilday: Insgesamt sind wir 26 Leute, die simultan an der PC und PlayStation-Fassung arbeiten. Für viele ist es das erste Spiel, das sie entwickeln, wir haben aber auch einige erfahrene Leute von TOCA dabei.

VG: Weil wir gerade beim Thema sind, habt Ihr etwas von TOCA recycelt (3D-Engine, Tools etc.)?

GW: Die meisten Tools für Colin McRae Rally haben wir vollkommen neu programmiert. Für das Streckendesign entwickelten wir z.B. einen speziellen Streckeneditor, den wir für PlayStation und PC gleichermaßen nutzen können. Von der TOCA-Engine verwendeten wir nur das Basis-3D-Gerüst.

VG: Was unterscheidet CMR von der Masse aller anderen Rallye-Spiele?

GW: Alle bisherigen PlayStation-Vertreter basierten ausschließlich auf einem actionlastigen Arcade-Gameplay. Mit CMR versuchen wir, die Rennsportart ohne Kompromisse zu simulieren. Deshalb gibt es auch Point-to-Point-Stages, und der Spieler fährt gegen die Stoppuhr, anstatt gegen direkte Kontrahenten.

VG: Dann glaubst Du also, daß Colin McRae Rally in jedem Fall von der Grafik, Steuerung und Fahrphysik her besser werden wird als V-Rally oder Sega Rally?

GW: Unser oberstes Ziel war es, die Steuerung nicht nur annähernd so gut, sondern sogar noch einen Tick besser als bei den genannten Vertretern zu gestalten. Unser ganzes Konzept basiert auf einer intuitiven Fahrphysik, so daß wir in dieser Beziehung besonders viel Wert darauf gelegt haben. Darüber hinaus konzentrierten wir uns auf ein reales Streckendesign, das den Spieler nicht nur durch eine Ansammlung schöner Landschaftsszenarios führt.

VG: War Colin McRae in irgendeiner Weise an der Entwicklung beteiligt?

GW: Colin hat uns hilfreiche Ratschläge in puncto Fahrphysik und beim Streckendesign gegeben.

VG: Wieviele Autos werden im Spiel enthalten sein, und basieren diese auf den realen Boliden?

GW: Es sind genau zwölf Rallye-Autos, die Typ-abhänig mit Allradgetriebe oder Heck- bzw. Front-Antrieb ausgestattet sind. Darunter befinden sich auch vier Klassiker-Modelle.

VG: In welcher Auflösung läuft ColinMcRae Rally und welche Framerate wird dabei erreicht?

GW: Auf der PlayStation nutzen wir den Hi-Res-Mode, in einer Auflösung von 512 x 256 bei 25 Halbbilder (PAL) pro Sekunde.

VG: Gehen im Zweispieler-Splitscreen-Mode einige Details verloren?

GW: Nein, im 2-Spieler-Mode tritt der Fahrer lediglich gegen einen "Ghost-Car" an.

VG: Wird Sonys neuer Dual-Shock-Kontroller unterstützt?

GW: Im Moment noch nicht. (dickes Grinsen)

VG: Colin McRae Rally ist Euer erstes PlayStation-Projekt. Was haltet Ihr von der Sony-Hardware?

GW: Wie es uns TOCA bereits eindrucksvoll bewiesen hat, ist die Hardware-Basis eine perfekte Plattform für Rennspiele.

VG: Wird es eine Tuning-Option geben?

GW: Wir haben eine komplette Car-Setup/Repair-Strategie eingebaut, die auf einem Strafzeitensystem basiert, je nachdem, wie lange das Auto für die Reparaturen in der Werkstatt verbringt.

VG: Gibt es versteckte Strecken zu entdecken?

GW: Ja, laßt Euch überraschen!

VG: Besteht die Landschaft komplett aus Polygonen?

GW: Jede Strecke ist auf ihre Art einzigartig und garantiert ein ungewohnt freizügiges 3D-Terrain, in dem auch Ausflüge in die Prärie möglich sind. Unsere Track-Designer haben sich speziell auf eine realistische Gestaltung des Untergrunds des jeweiligen Landes konzentriert.

VG: Verfügt jedes Fahrzeug über ein anderes Fahrverhalten?

GW: Jeder Wagentyp hat seine spezifischen Stärken und Schwächen, die sich allen voran in den Bereichen Motorleistung, Beschleunigung und Getriebeübersetzung bemerkbar machen.

VG: Können die Wagen richtig verunglücken?

GW: Ja, nach jedem Unfall verformt sich die Karosserie, und die Fahrleistung nimmt kontinuierlich ab.

VG: Wie denken Sie darüber: Sind im Rallye-Rennspielbereich noch große Steigerungen möglich?

GW: Sicherlich gibt es noch viele Bereiche, die einige Verbesserungen zulassen. Ich denke wir haben einen neuen Weg gefunden, dem Spieler eine völlig einzigartige Rallye-Erfahrung zu präsentieren.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Colin McRae Rally
Genre:	Rally-Simulation
Hersteller:	Codemasters

Geplanter Erscheinungstermin:

Juni 1998



Silicon Dreams Studio, eine kleine, renommierte UK-Sportspieleklitsche, behauptet in ihrer letzten Pressemitteilung doch frech, den größten "Adrenaline Rush" für 1998 in Form einer neuen Snowboardsimulation geschaffen zu haben. Das hat uns natürlich neugierig gemacht:

Die Forest-Strecke endet mit einem spektakulären Sprung in die Tiefe. Für eine saubere Landung gibt es hier Trickpunkte gutgeschrieben.

Egal, was die Cool-Boarders-Fangemeinde bei einem direkten Vergleich der finalen Version mit CB2 auch sagen wird, so genialen "Kunstschnee" auf der PlayStation wie hier hat die Welt noch nicht gesehen! Im Prinzip basiert die superbe Grafik nur auf dem cleveren Einsatz des guten, alten **Gouraud-Shadings** (ein Programmierverfahren, durch das eckige Polygone rund erscheinen). Offensichtlich hat's zuvor nur noch niemand so gut gebacken gekriegt, wie jetzt Silicon Dreams. Optimale Schneeverhältnisse machen jedoch – wie wir alle wissen – noch lange kein gutes Spiel aus. Was bei Chill außerdem gefällt, sind die unglaublich breiten Pisten, die sich auch manchmal teilen. Ihr dürft Eure Route ins Tal immer beliebig wählen. Dadurch heizt Ihr z. B. eine bestimmte Strecke Dutzende von Malen runter, und dennoch macht es immer wieder erneut Spaß. Was für ein herrliches Fahrgefühl! Ziel des Spiels ist es, als coolster Boarder von Chill Valley dazustehen. Hierzu müssen nach und nach sämtliche Rekorde auf allen Strecken gebrochen werden. Dies bedeutet, daß einmal die jeweiligen Bestzeiten unter- und während eines anderen Durchgangs zusätzlich der Trick-Punkterekord überboten werden muß. Drei Strecken (Alpin, Wald, Dorf), vier sympathische Fahrer mit unterschiedlichen Leistungsprofilen und 21 Bretter können zu Beginn angewählt werden. Bis zur Gletscher-Zusatzstrecke haben wir es bereits geschafft. Darüber hinaus soll noch ein weiterer Profikurs existieren und ein fünfter Fahrer, den nur erhält, wer die Rekorde auf allen fünf Abfahrten bricht. Wenn Silicon Dreams die verbleibende Zeit hauptsächlich auf das Ausmerzen der in unserer unfertigen Beta-Version noch recht groben Pop-Up-Schnitzer verwendet, dann erwartet uns schon bald ein ultrachilliger Fun-Racer – übrigens mit Zweispieler-Splitscreen-Modus. ds

Silicon Dreams' Highlights

Spiel	System	Jahr
Fever Pitch Soccer	SNES/MD	1995
Olympic Soccer	PSX/SAT/3DO	1996
Olympic Games	PSX/3DO	1996
Soccer '97 (Eidos)	PSX	1997
Chill	PSX/SAT (nur Japan)	1998
World League Soccer	PSX/SAT/N64	1998

INFO

System: PlayStation
Name: Chill
Genre: Snowboard-Sim
Hersteller: Eidos
Geplanter Erscheinungstermin:
März 1998

RESIDENT EVIL 2

Um Euch die Wartezeit auf den PAL-Release des Capcom-Schockers etwas zu verkürzen, haben wir ein exklusives Interview mit den beiden Hauptcharakteren Leon Kennedy und Claire Redfield an Land gezogen.



Bevor die beiden nach den Strapazen im R.P.D. und dem Umbrella Lab an einem traumhaften Karibikstrand die Seele baumeln lassen, haben wir sie nach Klärung der Ereignisse getrennt voneinander befragt (Herzblatt!?).

VG: Wie fühlt Ihr Euch jetzt, nachdem der Alptraum überstanden ist?

Claire Redfield: Oh Mann, ich hab' tagelang nicht geschlafen, inzwischen seh' ich bestimmt aus wie ein Zombie (hehe)!

Leon Kennedy: Mir ist überhaupt nicht nach Scherzen zumute, schließlich hat es Ada Wong, die Umbrella-Agentin, im Labor erwischt, nachdem sie mir mehr als nur einmal aus der Patsche geholfen hat. Ich habe mich sogar für sie in die Schußbahn geworfen, aber es hat alles nichts genutzt.

Claire: Oh nein! Wenigstens konnte ich rechtzeitig das Vaccine-Serum gegen das G-Virus für die kleine Sherry mixen, bevor der Selbstzerstörungsmechanismus uns atomisiert hat. Ihr Vater, Dr. Birkin, ist aber auch ein Giftmischer: Zuerst ein Toxikum erfinden, mit dem er selbst zum Monster mutiert, und dann auch noch Alien-like seine eigene Tochter damit infizieren! Ohne Ada hätte selbst ich es nicht geschafft, dieses Ungetüm zu erledigen. Schließlich war sie es, die mir in höchster Bedrängnis die alles entscheidende Panzerfaust zugeworfen hat.

Leon: Ach Claire! Ich schätze nicht, daß Birkin es in puncto Hartnäckigkeit mit diesem Golem aufnehmen konnte. Wer zum Teufel hat dieses Biest eigentlich vom Hubschrauber aus abgeworfen? Selbst aus nächster Nähe abgeschossene Säure- und Feuergranaten haben es nicht aufgehalten!

VG: Konntet Ihr herausfinden, wer dieses Zombie-Desaster in Raccoon City verursacht hat?

Claire: Ja, der Polizeichef steckte mit Umbrella unter einer Decke und hatte direkten Zugang zum Labor, das durch drei Edelsteine gesichert war. Mein Bruder Chris hat mir erzählt, daß genau dasselbe auch im Mansion Lab der Fall war, das er mit dem S.T.A.R.S-Team hochgenommen hat. Wenigstens hat der Verräter seine gerechte Strafe erfahren: Ein Alien hat ihn zum Frühstück verspeist.

Leon: Leider sind durch die Explosion alle Beweise vernichtet worden, so daß Umbrella für ihre Schandtaten nicht haftbar gemacht werden kann!

Claire: Apropos Explosion: Wo hast Du eigentlich gesteckt, als ich die Entscheidungs-



schlacht mit der ultimativen Biowaffe durchstehen mußte?! Diese tentakelbehaftete Biomasse quoll durch alle Öffnungen in den Zug hinein, aber zum Glück hatte ich noch reichlich Munition für den Granatwerfer dabei.

Leon: Das Zugabteil war von innen verriegelt... I'm sorry!

VG: Seid Ihr Euch im Verlauf des Abenteuers näher gekommen?

Claire: Nun ja, zumindest so nahe, daß ich den armen Kerl verbinden mußte. (Zu Leon) Was läßt Du Dich auch ständig anschießen, lernt man sowas nicht auf der Polizeischule? Obwohl meine Bowgun lange nicht so durchschlagend ist wie Deine aufrüstbare Shotgun, habe ich weniger Kratzer abbekommen.

Leon: Jetzt mach aber mal halblang, Claire! Schließlich habe ich nur für Dich auf die dicksten Kanonen vom Schlage einer Submachinegun verzichtet. Hätte ich sie mitgenommen, würdest Du wahrscheinlich jetzt mit Bandagen herumlaufen.

VG: Wie Ihr uns berichtet habt, war der R.P.D.-Chief ja begeisterter Sammler mystischer Artefakte, die, im Präsidium verstreut, einige Rätsel aufgeworfen haben. Gab es auch etwas, was Ihr nicht aufklären konntet?

Claire: Im Labor existierte eine Tür, die doppelt durch Fingerabdrücke gesichert war und nur von Umbrella-Angestellten geöffnet werden konnte. Allerdings war es möglich, im Terminalraum ein Guest-Login für 24 Stunden zu erlangen. Tja, hättest Du das auch getan, Leon, wüßten wir jetzt vielleicht mehr! Außerdem gibt's in einem Safe-Raum einen Schrank, der selbst mit einem Dietrich nicht zu öffnen war und der die Aufschrift trug: Spezialschlüssel nötig. Was da wohl drin gewesen sein mag?

Leon: Im Eifer des Gefechts hatte ich andere Sorgen, als mich um diverse Extras zu kümmern. Wenn im Sekundentakt "All personell proceed immediately to the emergency exit" aus den Lautsprechern dröhnt, denkt man (oder ich zumindest): Raus hier, bevor Dir alles um die Ohren fliegt! Außerdem waren mir ständig diese Pflanzenmonster auf den Fersen, aber mit dem Flammenwerfer freunden die sich gar nicht gerne an.

VG: Werdet Ihr Euch wiedersehen (hihi)?

Claire: Nachdem ich aus einem Memo im Control Room ersehen konnte, daß mein Bruder Chris (eigentlich der Grund, warum ich überhaupt in dieses Nest Raccoon City gekommen bin) den Hintermännern im Umbrella-Hauptquartier das Handwerk legen will, bin ich fest entschlossen, ihn nun endlich zu finden. Du kommst doch mit, Leon, oder? (Schaut ihn flehend an)

Leon: Sachte, sachte Claire. Vorher decken wir uns bei der Army mit High-Tech-Waffen ein. Kein Zombie soll mir je wieder um den Hals fallen (hält sich seine Wunden). Diese blutgierigen Untoten gehen teilweise selbst nach fünf Volltreffern mit einer Handgun noch nicht in die Knie. Um die kleine Sherry müssen wir uns vorher natürlich auch noch kümmern. Ach Claire, könntest Du mir mal das Vaccine reichen, ich fühle mich irgendwie komisch. Gibt's hier eigentlich einen Metzger, der rohe Steaks hat?

VG: Wir danken für das Gespräch und wünschen erstmal einen schönen (gemeinsamen?) Urlaub!

rk

INFO

System:	PlayStation
Name:	Resident Evil 2
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Capcom/Virgin

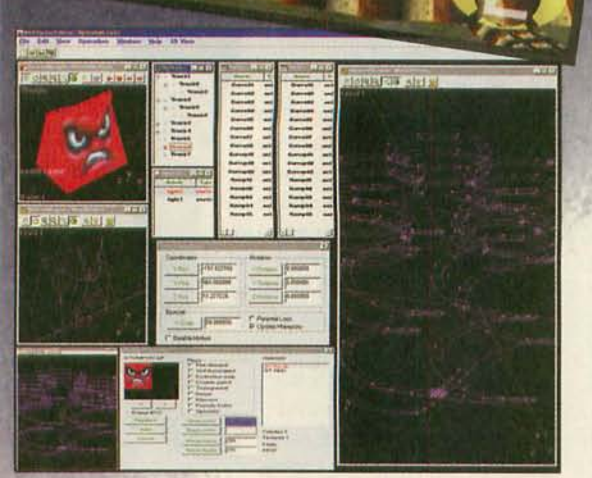
Geplanter Erscheinungstermin:

April/Mai 1998

Recking Balls

Iguana, ansonsten nicht gerade zimperlich im Umgang mit Gore-Effekten, hat sich einen Schafspelz zugelegt und beweist, daß es auch anders geht. Recking Balls ist nämlich völlig zahm, familienfreundlich und trotzdem originell.

Lange nur als mysteriöses "CD"-Geheimprojekt gehandelt, hat Acclaim die Katze letzten Monat aus dem Sack gelassen ('CD' deshalb, weil die Märchenwelt, in der die Handlung angesiedelt wurde, "Cho Dama" heißt). Herausgekommen bei Recking Balls, so der endgültige Name, ist letztlich ein Rennspiel der etwas anderen Art, von der Idee noch am ehesten mit **Uniracers** auf dem SNES vergleichbar. Die 100 Strecken – immer 10 pro Level – sind alle spiralförmig von unten nach oben aufgebaut und enden jeweils an einem Turm, wo es Pokale abzustauben gibt. Das heißt, Ihr startet immer auf "Meereshöhe" und arbeitet Euch mit einer der acht witzigen Ballfiguren, die gleichzeitig Euer Fahrzeug darstellen, kontinuierlich nach oben vor. Vier verschiedene Spielvarianten, Championship, Battle, Time Attack und Tag-Team sind für die Endversion vorgesehen, wobei – und das ist wirklich neu – in jedem Modus immer bis zu vier menschliche Spieler gleichzeitig teilnehmen dürfen. "Ab Werk" ist jeder Ball mit einem Greifarm ausgestattet, durch dessen Einsatz andere Fahrer behindert und Gegenstände aufgenommen werden können. Darüberhinaus gibt es massenhaft Boni sowie versteckte Sprungfelder, die Euch eine Ebene höher katapultieren, zu entdecken. "Löcher" auf der Strecke, wo Ihr runterfallen könnt, sind ebenso vorhanden. Jede der verschiedenen Umgebungen, wie z. B. das Süßigkeitenland oder die Technowelt wartet zudem mit eigenen, charakteristischen Goodies auf. Ähnlich wie bei Donkey Kong Country wird auch hier der Zugang zu Bonusleveln per Buchstabensuppe geregelt. Bei DKC waren es die Lettern K, O, N, G, die alle gefunden werden mußten, um eintreten zu dürfen, bei Recking Balls dagegen sind es die Buchstaben **K**, **O**, **O** und **L**. Die anläßlich der Nürnberger Spielwarenmesse präsentierte Version war zwar erst zu 60% fertig, hat aber bereits einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen. Wohl denjenigen Programmierern, die ausgetretene Pfade auch hin und wieder verlassen, um ihrer Kreativität freien Lauf lassen. In diesem Sinne, weiter so Iguana, wir werden Eure Ballerei im Auge behalten. *ds*



Hier ist Kreativität gefragt: Über 100 Strecken müssen im virtuellen 3D-Raum berechnet und diverse Hindernisse verteilt werden.





Hier bekommt Ihr schon mal einen Vorgeschmack auf die insgesamt 16 verschiedenen Fahrer.

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Recking Balls
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin:

Mai/Juni 1998

Deathtrap Dungeon-Gewinnspiel

Rollenspiel-Kenner aufgepaßt: Wer sich gut mit "Ian Livingstones"-Erfolgsstory auskennt, hat unter anderem die Chance, eine von zwei edlen Deathtrap Dungeon-PlayStations mit exklusivem Airbrush-Design zu gewinnen!

Alles, was Ihr tun müßt, ist diese zwei Fragen beantworten:

1. In welchem Jahr erschien die erste Auflage des "Deathtrap Dungeon"-Buchs?

2. Von welcher bekannten Firma war Games-Designer-Guru "Ian Livingstone" einer der Mitbegründer?

Unter allen richtigen Einsendungen werden folgende Gewinne verlost:

1.-2. Preis:

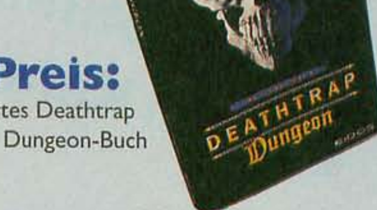
Zwei (!) Airbrush-PlayStations mit einem supercoolen Deathtrap Dungeon-Motiv! Was Ihr rechts auf dem Bild seht, ist lediglich eine Fotomontage, da der Künstler gerade erst mit dem Sprayen angefangen hat.





3. Preis:

Eine Deathtrap Dungeon-Lederjacke, von Ian Livingstone handsigniert. Es existieren weltweit nur 32 dieser Jacken, vier tragen das Entwicklerteam, eine Ian Livingstone persönlich, und nur sieben Stück davon sind handsigniert.



4. Preis:

Ein handsigniertes Deathtrap Dungeon-Buch



5. - 10. Preis:

Je ein Deathtrap Dungeon T-Shirt



11. - 15. Preis:

Je eine Deathtrap Dungeon-Tasche



16. - 25. Preis:

Je ein Deathtrap Dungeon-Kartenspiel

Die richtigen Antworten schickt Ihr per Postkarte oder Fax an diese Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH • Redaktion Video Games • Stichwort: Deathtrap Dungeon • Gruber Str.46 a • 85586 Poing • Fax: 08121/951298

Einsendeschluß ist der 30. April 1998

Die Mitarbeiter des Verlages dürfen an diesem Wettbewerb nicht teilnehmen, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Auge um Auge, Zahn um Zahn: In Deathtrap Dungeon wird nichts geschenkt!

Action-Adventure mal anders – in Deathtrap Dungeon puzzelt und prügelt Ihr Euch durch finstere 3D-Verliese, die mit monströsen Fantasy-Kreaturen angefüllt sind.

Die Dungeon-Architekturen sind komplex und mit tödlichen Fallen und Rätseln gespickt.

Nur eine Person darf das Deathtrap-Labyrinth lebend verlassen.

Deathtrap Dungeon ist ein düsteres Kerker-Adventure, das auf dem Rollenspiel-Bestseller von "Ian Livingstone" basiert. Die Bücher der Fighting Fantasy-Serie sind in 23 Sprachen erschienen und haben sich insgesamt mehr als 14 Millionen Mal verkauft.

Der illustre PlayStation-Schauplatz steht dem im Erfolgsschmöker beschriebenen Szenario in nichts nach. Ein finsterer Herrscher lädt alljährlich zum großen Survial-Turnier auf sein fürstliches Schloß-Domizil ein. Als offizieller Teilnehmer erhaltet Ihr als erster Einlaß zu dem mit heimtückischen Fallen und fiesen Bewohnern gespickten Turmgemäuer. Zur Auswahl stehen zwei Polygon-Helden, mit denen Ihr das Geheimnis der tödlichen Katakomben lüften sollt. Den Anfang macht Raubritter "Chain Dog". Er ist ein unangenehmer Zeitgenosse – verständlich, da er unter unvorstellbar brutalen Bedingungen in den Kampfgruben der Sklavenlager im barbarischen Norden aufgewachsen ist. Er tut nichts lieber, als monströse Zeitgenossen mit seinem Einhänderschwert halbieren. Vor allem Rattenmenschen und Ungeheuer aus dem Abgrund der Hölle sind ein rotes Tuch für ihn. Die Heldin dagegen heißt "Red Lotus". Sie ist von makelloser Schönheit und unglaublicher Härte. Kein Wunder, wurde sie doch als Kind von Piraten geraubt. Da hat sie frühzeitig alle Tricks und Kniffe des Säbel-Schwingens erlernt. Jedes Dungeon ist in mehrere Stockwerke unterteilt, Lavagruben wollen durchschritten, Aufzüge entdeckt und tiefe Abgründe mit einem gewagten Sprung überquert werden. Die Polygon-Protagonisten werden mit zoomenden 360°-Kamerafahrten stets ins rechte Rampenlicht gesetzt. Viele Höhlen, Schalter und Schatzkammern entdeckt Ihr erst, sobald in die frei schwenkbare Ego-Perspektive umgeschaltet wird, andere Zugänge bleiben Euch wiederum für immer verwehrt, wenn Ihr schlechte Rätselknacker seid. Die Korridore sind mit Orks, Zombies, Skeletten, mächtigen Drachen und Mumien besetzt – einfach alles, was sich echte Abenteurer wünschen!

Liegen Eure Opponenten nach erbitterten Zweikämpfen erstmal am Boden verteilt, dürft Ihr nach brauchbaren Gegenständen wie z.B. explosiven Schweinchen, Heiltränke oder Bomben Ausschau halten. Atemberaubende Kerker-Grafiken und eine packende Action-Atmosphäre verbinden sich mit der fesselnden Knobel-Story. Gewitzte Puzzles, 16 Level und eine abwechslungsreiche Feindpalette sollen für einen langanhaltenden Spielspaß mit kontinuierlichem Spannungsanstieg sorgen. Spektakulär sind auch die mannigfaltigen Zaubersprüche Eurer Helden: Hier hat man sich mal wirklich was einfallen lassen, um die Kombinationsgabe des Spielers auf die Probe zu stellen. Das üppiges Kampfsystem wartet mit Hand- und Feuerwaffen, Magie und Nahkampf-Moves auf. ws

INFO

System:	PlayStation
Name:	Deathtrap Dungeon
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	EIDOS Interactive

Geplanter Erscheinungstermin:

April 1998

Descent hat für immer ausgedient! Mit vollkommener Bewegungsfreiheit und ungeahnter Feuer-Power ballern wir uns in Forsaken durch die schönsten Minenschächte der PlayStation-Geschichte.

Im Anflug auf unser Ziel: Nie war eine Tunnelschlacht optisch schöner in Szene gesetzt.

Freiheit, Abenteuer und die Taschen voller Gold: Alles das und noch viel mehr erwartet Euch in Acclaims eindrucksvollem Freibeuter-Epos.

Wir befinden uns im Jahr 2113. Nach einem mißlungenen Kernspaltungs-Experiment versinken große Teile der Erde in einer gigantischen Feuersbrunst. Unerträgliche Hitze, katastrophale Dürre und Überschwemmungen sind die Folge. Die Reste der Zivilisation ziehen sich in den Untergrund zurück, um sich dort aus den Trümmern der Zerstörung eine neue Zukunft aufzubauen. Der einst blühende Planet wird zur verseuchten Zone erklärt und damit offiziell zur Plünderung freigegeben. Piraten, Glücksritter und Abenteurer wittern fette Beute und durchsuchen mit ihren schwebenden Vehikeln die verwinkelten Ruinengänge nach schatzverdächtigen Schauplätzen. Jedes Biker-Vehikel inklusive Charakter (zehn an der Zahl) glänzt dabei mit unterschiedlichen Vorzügen und Nachteilen. Dabei kommt es darauf an, ob Euer Hover-Gefährt eher eine stärkere Panzerung, bessere Treffsicherheit oder eine aufgebohrtere Antriebsmaschine haben soll.

Startpunkt der Freibeuter-Safari ist ein unterirdischer Vulkan, der jeden Moment zu kollabieren droht. Im weiteren Spielverlauf duchforstet Ihr antike Tempelanlagen nach wertvollen Artefakten, stattet der mysteriösen Aera 51 einen Besuch ab oder forscht in abgestürzten Alien-Raumschiffen nach Edelmineralien. Leider sind die verwinkelten Wege nicht Euer einziges Problem: Wachdroiden, Minen, Mini-Walkers, Panzer und besonders gemeine Kampfroboter säumen die Gänge. Ihr startet das Spiel mit einem mickrigen Lasergeschütz, alle anderen Waffensysteme müssen unterwegs gefunden und eingesammelt werden. Von Plasmageschützen in mehreren Ausbauvarianten über doppelläufige Laser-Kanonen, fünf Missile-Typen und Minen bis hin zu Streubomben gibt es alles, was das Pyromanenherz begehrt. Mit schwebenden Power-Up-Kapseln, die teils versteckt sind oder von eliminierten Gegnern hinterlassen werden, füllt Ihr Eure verbrauchte Schild- und Munitionsenergie wieder bis zum Maximum auf. In den Stollen-Gängen könnt Ihr blitzschnell in alle Ecken und Winkel schwenken, um den Anblick von wunderschönen Licht- und Schatteneffekten zu genießen. In einem Level-Abschnitt dürft Ihr sogar in tiefes Gewässer hinabtauchen und schießfreudige U-Boote jagen.

Der Schwerpunkt liegt nicht ausschließlich auf adrenalingeladenem Ballern, sondern auch puzzlelastige Aufgaben stehen auf dem Plan. So lassen sich viele Bereiche nur nach Aktivieren verschiedener Apparaturen betreten. Descent-Veteranen müssen sich im Eifer des Gefechts steuertechnisch etwas umgewöhnen:



Das Ende eines Mini-Panzers: Mit voller Wucht schlägt gleich unsere abgefeuerte Rakete in ihr Ziel ein.





Waffen-Status und technischer Zustand unseres Bikes sind jederzeit abrufbar.

Mit den regulären Buttons wird die vertikale und horizontale Lage reguliert, während die R1+2-Taster zum Beschleunigen bzw. Rückwärtsfliegen dienen. Via L1+2-Buttons macht Ihr von den Primär- und Sekundär-Waffensystemen Gebrauch. Dummerweise reicht die meiste Munition – wie z.B. Raketen – nicht ewig, und Ihr müßt ständig für Nachschub sorgen. Im Deathmatch-Modus dürft Ihr zu zweit im Splitscreen gegeneinander antreten, was in unserer Vorversion leider noch nicht funktionierte. Atemberaubende Tranparenz-Effekte, feudaler Lichterzauber und flinkes 3D-Scrolling sorgen dabei für ein unbeschreibliches Action-Ambiente, 25 verschiedene Verteidigungswaffen für genügend Feuerkraft und über 50 bösartige Gegnertypen für ein erquickendes Kribbeln auf dem Rücken. ws

INFO

System: PlayStation
Name: Forsaken
Genre: Ballerspiel
Hersteller: Acclaim
Geplanter Erscheinungstermin:
Mai 1998

Die-Waffenkammer

Gravgon Missile
Für Zeiten, in denen Euch die Energie der schweren Laser-Geschütze ausgeht.



Pulsar
Eine einfache Standardwaffe ohne großen Feuerzauber.

Pyrolite
Ein edler Flammenwerfer, der auf kurzer Distanz seine beste Wirkung zeigt.



Pine Mine
Eignet sich gut für Angriffe aus dem Hinterhalt, besonders wirksam mit Explosivgeschossen.

Quantum Mine
Eine supertödliche Waffe, deren Explosionswelle gewaltig ist.



Trojax
Wirkungsvolle Massenvernichtungswaffe, die sogar mehrere Gegner gleichzeitig zerstört.

Purge Mines
Standard-Minen, die erst nach einer Berührung detonieren.



Suss Gun
Eine Art Mini-Gatling-Gun. Diese Waffe verbraucht allerdings sehr viel Munition.

Zehnfach-Raketenwerfer
Der Name spricht eigentlich für sich, nur das die kleinen Racker mit extrem hoher Geschwindigkeit abgefeuert werden.



Solaris
Dieses schnuckelige Gerät ist mit hitzesuchenden Raketen ausgestattet.

Double-Beam-Laser
Doppelstrahliges Laser-Gerät für Distanzschüsse die erste Wahl.



Scatter Missile
Feuert energiegeladene Partikel-Salven ab, die den Gegner seine Waffensammlung verlieren lassen.



Transpuls-Kanone
Schickt der Feindesschar eine Donnerkugel nuklearer Zerstörung entgegen.

Titan Missile
Feuert hochexplosive Plasmakugeln in schnellen Abständen ab.



Power Pod
Verstärkt die Feuerkraft aller mitgeführten Waffen um ein Vielfaches.



SNOW RACER 98

Neben *Fighter's Destiny* begeisterte auf der Nürnberger Spielwarenmesse am Laguna-Stand vor allem das alpine Spektakel *Snow Racer 98*. Wir haben uns umgehend eine Vorversion für Euch angesehen.



In der Hocke mit High-Spees durch die nächste Kompression!

Im Freestyle-Mode öffnet Ihr die Trickkiste

Welche Bretter dürfen's denn sein? Zur Wahl stehen einige Hochkaräter aus der Branche.

Snowboard-Spiele scheinen der Renner der Saison auf allen Plattformen zu sein. Ob *Steep Slope Sliders* (Saturn), *1080 Degrees Snowboarding*, *Snowboard Kids* (N64) oder *Cool Boarders 2*, Extreme Snowbreak (PlayStation), nahezu jeder Hersteller widmet der coolen Trendsportart ein Spiel. In Infogrames' Beitrag besteht aber auch die Möglichkeit, sich mit klassischen Brettern die waghalsigsten Abfahrtspisten hinunterzustürzen und die Kanten so richtig ins Eis zu drücken. In unserer Alpha-Version waren bereits Abfahrt und Riesenslalom mit Skiern anwählbar, und die schnelle Grafik-Engine in Verbindung mit den abwechslungsreich geschnittenen Kursen hat uns mächtig beeindruckt. Pop-Ups werden durch versteckten Grafikaufbau hinter Kuppen und um Kurven geschickt vermieden. Mittels gezieltem "Gas weg", d.h. Aufstehen aus der Hocke, manövriert Ihr Euren Athleten in einer von vier jederzeit wechselbaren Kamera-Perspektiven durch enge Kompressionen und um fiese 90-Grad-Ecken. Gefallen hat uns auch das frühzeitige Anzeigen der Tore im Riesenslalom, was um einiges besser gelöst wurde als in Konamis *Nagano WO '98*. Warum wir allerdings mit Ladezeiten, die einem Neo Geo CD alle Ehre machen würden, gequält wurden, konnte uns niemand zufriedenstellend erklären. Wir hoffen einfach mal auf Besserung in diesem Punkt. Vor dem Rennen darf man aus verschiedenen Skiern unterschiedlicher Länge und Taillierung von vielen bekannten Herstellern (Dynamic, Atomic, Rossignol etc.) auswählen. Via vertikalem Split-Screen kann man dann auch gegen einen Kumpel um Zehntelsekunden kämpfen. Sollten die Freestyle- und Boarding-Wettbewerbe ebenso fein ausfallen, steht Euch mit *Snow Racer '98* ein heißer Kandidat für den Titel "bestes Ski- und Snowboardspiel" ins Haus. *rk*

Genial: Frühzeitiges Anzeigen der Tore im RS.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Snow Racer 98
Genre:	Wintersport
Hersteller:	Infogrames/Laguna

Geplanter Erscheinungstermin:

April/Mai 1998









Trotz ihrer Qualitäten führten die *Side by Side*-Automaten von Taito immer ein Schattendasein neben der übermächtigen Sega- und Namco-Konkurrenz. Grund genug, eine Special-Compilation für die PS zu veröffentlichen.

Mörderische S-Kurven findet Ihr zuhauf in SbS Special. Außerdem ist das Zeitlimit knallhart.



In der Winter-Stage klebt Ihr ohne perfekte Sliding-Künste ständig an der Streckenbegrenzung. Rechts dürft Ihr auch ganz Sega-Rally-like querfeldein brettern.



In der Fahrerperspektive wird Euch ein schnuckeliger Rückspiegel geboten, um heranstürmende Verfolger zu erkennen.

Nicht nur in Sonys *Gran Turismo* dürft Ihr die japanische Sportwagenriege auf diverse Rennstrecken führen, auch in Taitos *Side by Side Special* werft Ihr die Motoren von 16 verschiedenen Boliden aus dem Hause Honda, Mazda, Nissan, Mitsubishi, Subaru und Toyota an. Auf der CD findet Ihr sage und schreibe zehn verschiedene, technisch immens anspruchsvolle Kurse aus den beiden Automaten *Side by Side 1,2*, die nach Monaten bzw. Jahreszeiten sortiert sind. Das Handling der bis zu 280 PS starken Boliden ist exzellent, driften ist schnell erlernt und schon geht's in bester Arcade-Manier auf die Jagd nach Bestzeiten gegen die Konkurrenz. Bei der Grafik haben sich die Taito-Designer selbst übertroffen: Nahezu kein Pop-Up-Syndrom, geniales Streckendesign mit Nachtkursen, fiesen S-Kurven, Schotterpisten, Bergkuppen und engen Serpentinen (kleiner Gag am Rande: Vor einer Haarnadelkurve steht eine Geschwindigkeitsbegrenzung: 200 km/h!). Der Titel des Spiels ist sehr wörtlich gemeint: Durch die extrem enge Kurssetzung könnt Ihr den Kampf um Zentimeter und Sekunden nur Reifen an Reifen mit der Konkurrenz ausfahren. Auf Wunsch greift Ihr auf drei Perspektiven und einen Rückspiegel (nur bei Cockpit-View) zurück. Auch eine typische Rennspiel-Marotte ist in SbSS nicht enthalten: Endlich können Perspektiven auch **vor** dem Start gewählt werden. Einen Grand Prix oder ähnliches gibt's nicht, wozu auch? Jede Strecke wird einzeln Arcade-like in Angriff genommen. Mein Tip: Racing-Fans aller Länder, holt Euch diesen Import! Wenn ich jetzt sagen würde, daß mir *Side by Side Special* besser gefällt als *Gran Turismo*, würde mich Sony wahrscheinlich lynchen... Übrigens: Für Fans von Zugsimulationen findet sich auf der Scheibe noch ein Demo von Taitos derzeitigem Spielhallenhit, zu dem in Japan auch ein authentisches Board erhältlich ist. *rk*



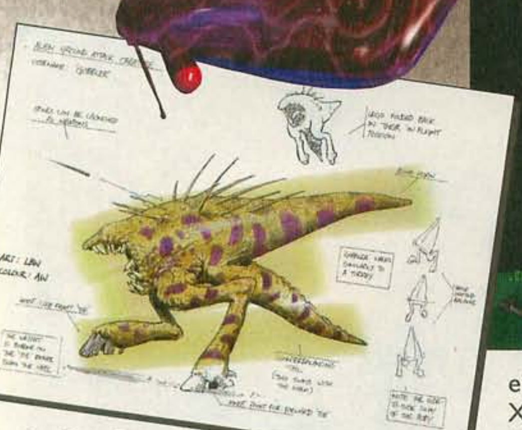
INFO

System: PlayStation
Name: Side by Side Special
Genre: Arcade-Rennspiel
Hersteller: Taito
Geplanter Erscheinungstermin:
keine Angaben



Es tut sich was im Weltall! Nach Colony Wars buhlt ein weiterer Wing Commander-Clone um Aufmerksamkeit.

Dank unserer Hilfe nähert sich der Konvoi seinem Ziel.



Ein Alien-Monster in seiner frühen Enstehungsphase.

Ein riesiges Aufgebot an Feindschiffen sammelt sich im Orbit.

Überflieger: Einige Missions-Einsätze finden direkt auf der Oberfläche von befeindeten Planeten statt.

Wir schreiben das Jahr 10.600 und auch zu dieser fortgeschrittenen Zeit ist mal wieder im Universum der Teufel los. Dabei ließ sich das Jahrhundert doch so gut an: Die Erdenbewohner standen in einem guten Verhältnis zu den benachbarten Galaxien, womit einer friedlichen Kolonisierung rohstoffreicher Planeten nichts mehr im Wege stand.
Kleine Meinungsverschiedenheiten in puncto Gebietsaufteilungen sind schnell bereinigt, doch die Allianzen der Supermächte Erde, Mars, Venus und Mercury haben sich im Laufe der Zeit überwiegend in politisch und sozialen Aspekten stark zerrüttet. Der Streit geht von Neuem los. Siedlungen, Konvois und Förderstätten, die sich außerhalb des eigenen Sonnensystem befinden, werden von allen Parteien wegen ihrer Schätze und Technologien rücksichtslos überfallen und geplündert.
Nur die Militärföderation "United Planet Nation" (UPN) kann den drohenden Krieg der Welten noch verhindern. Ihr schlüpft dabei in die Rolle des Piloten "Toucher", den Commander des "Rei Squaron"-Elitegeschwaders, und müßt die Galaxie vor dem Untergang retten. Zur Unterstützung dürft Ihr Euch jederzeit einen Wingman an Eure Seite stellen. Xenocracy bietet zwei grundlegende Spielvarianten. Mit dem Arcade-Mode stürzt Ihr Euch sofort ins Kampfgetümmel. In der anspruchsvolleren Simulationsumgebung erwarten Euch knallharte Missionen, die ein erhebliches Maß an Strategie und Taktik erfordern. In beide Fällen stehen fünf Raumschiffe im Hangar bereit, die alle unterschiedliche Eigenschaften in Bewaffnung, Geschwindigkeit und Schildstärke besitzen. Falls Ihr dem zuvor rekrutierten Weapon-System-Offizier nicht traut, dürft Ihr vor jedem Einsatz Eure Kiste selbst neu bestücken. Zur Auswahl stehen dickere Laserkanonen, Plasmastrahler, Lenkraketen und diverse Extras wie Schutzschild-Auffrischer oder Reservesprit. Gigantische Sternenkreuzer und zahlreiche Feindgeschwader versuchen, Euren Jäger zu zerstören. Habt Ihr diese Hürde genommen, folgt der spektakuläre Überflug auf den nächsten Planeten. Dort gilt es, bestimmte Militäranlagen, feindliche Schiffe und Radargebäude außer Gefecht zu setzen. Als weitere Aufgabe erschließt Ihr nebenbei gewinnbringende Ressourcen, die sofort in die Weiterentwicklung neuer Waffensysteme gesteckt werden. Der nicht lineare Spielverlauf sorgt zusätzlich für spannende Abwechslung: Vor jedem Einsatz heißt es, anhand von Videokonferenzen diplomatisches Verhandlungsgeschick zu beweisen. Dazu sind gute Vorkenntnisse der historischen, politischen und militärischen Lage des jeweiligen Planeten vom großem Vorteil. Auch die Technik kann sich sehen lassen: Anflüge auf Sternenkreuzern oder das Durchqueren von Asteroiden-Gürtel werden in spektakulärer Echtzeitberechnung präsentiert. In über 70 Missionsschauplätzen erkundet Ihr zahlreiche Planeten und helft Euren Allianz-Kollegen aus der Patsche. *ws*

INFO

System:	PlayStation
Name:	Xenocracy
Genre:	Action-Strategiespiel
Hersteller:	Grolier Interactive

Geplanter Erscheinungstermin:
April 1998



V2000

Die Viren greifen an: Kult-Programmierer David Braben arbeitet mit Hochdruck am PlayStation-Nachfolger seines erfolgreichen Virus-Vorgängers.

Komplexer als die meisten 3D-Actionspiele: Das V2000-Gelände wartet mit unzähligen Gebäuden und Landschaftsdetails auf.

Es erwarten Euch über 30 Level mit völliger Bewegungsfreiheit.

Ein Spinnen-Monster verglüht im gleißenden Lichter-Laserhagel.

Wer erinnert sich noch an die schlaflosen Nächte, die uns *Virus* auf dem Atari ST bereitet hat? Nach genau zwölf Jahren hat sich auch Spiele-Guru "David Braben" (der legendäre Elite-Erfinder) an seinen Klassiker zurückerinnert und werkelt derzeit fleißig an einer PlayStation-Fortsetzung des einstigen 3D-Ballerhits. Die gleichen bösen Außerirdischen haben es auch im Sequel wieder auf unseren Planeten abgesehen. Sie versprühen einen roten Virus, der das ganze Land verseucht. Als bester High-Speed-Gleiter-Pilot der Menschheit ruht nun das Schicksal einer ganzen Zivilisation auf Euren Schultern. Eure Aufgabe besteht darin, in rasenden Terrain-Überflügen hilflose Personen aus den verseuchten Krisengebieten zu retten und nebenbei die eigenen Hauptquartiere vor feindlichen Kreaturen zu schützen. Neben zahlreichen Insekten-Metamorphosen und anderen bizarren Lebewesen erwarten Euch Teleporter, Kraftfelder und viele weitere Überraschungen. Das jeweilige Kampfgebiet erstreckt sich dabei über viele Quadratmeilen. Zur besseren Orientierung können wir auf einem kleinen Radarschirm die aktuelle Position verfolgen, wobei Freund und Feind durch unterschiedliche, farbige Punkte gekennzeichnet sind. Um für das harte Virus-Killer-Handwerk gerüstet zu sein, haben die Waffentechniker ganze Arbeit geleistet: An einem Insekten-Schauplatz angekommen, entflammt Ihr mit Lasern, Plasma-Torpedos und Cluster-Bomben verschiedenster Kaliber die virusgeschwängerte Atmosphäre. Nicht weniger als acht verschiedene Waffenarten laden zum Pulverisieren ein.

Das fertige Spiel soll ungefähr 30 Level umfassen, die auf unterschiedlich große Terrains verteilt sind. Sechs verschiedene Welten mit individuell gestalteten Tag- und Nacht-Hemisphären und unterschiedlichen Landschafts-Umgebungen (Wasser, Berge und Eis) warten darauf, von Euch erkundet zu werden. Spitzen-HiRes-Grafik und wunderschöne Explosionswolken, Transparenz-Effekte und unzählige Special FX machen V2000 schon jetzt zu einem potentiellen Hit-Kandidaten. ws

INFO

System:	PlayStation
Name:	V2000
Genre:	Action/Ballerspiel
Hersteller:	Grolier Interactive

Geplanter Erscheinungstermin:

September 1998


SLALOM
AlpineSki
ITALY
NAGANO
OLYMPIC WINTER GAMES
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
NAGANO
WINTER OLYMPICS'98
GOLDRAUSCH
Der echte Thrill – bis ans Limit.
Die Herausforderung: 16 Länder treten in den 12 ultimativen Disziplinen an. Der Eiskanal wird zur weißen Hölle, die Schanze zum Katapult und die Skier zu den Brettern, die die Welt bedeuten: halsbrecherische Aktionen in atemberaubendem Motion Capturing.
Wie in Nagano ist die Konkurrenz unerbittlich: bis zu drei Rivalen lauern gleichzeitig auf einen Fehler. Hals- und Beinbruch.
Das offiziell lizensierte Spiel der Olympic Winter Games Nagano'98 für PlayStation und Nintendo64 – Let the games begin!
NINTENDO64
PlayStation
KONAMI XXL SPORTS SERIES
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
identität
Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nagano Winter Olympics'98 is an Official Licensed Product of the Olympic Winter Games Nagano'98 © 1993 NAOC
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74



Es kann nur einen an der Spitze geben: Das Sentinel-Remake besticht weniger durch blendende 3D-Optik, sondern verläßt sich voll und ganz auf den genialen Spielwitz seines Vorgängers.

Zur Fortbewegung müßt Ihr Blöcke und Roboter-Clones bauen.





Geschafft: Der Sentinel ist vom Sockel gesprengt.





Einzig das Intro ist optisch ansprechend.

Das waren noch Zeiten, als uns Kultprogrammierer "Geof Crammond" mit der wohl bizarrsten und zugleich faszinierendsten Spielidee auf dem Amiga/C64 überraschte.

Nach über 14 Jahren feiert der mit Traumwertungen überschüttete Heimcomputer-Klassiker sein glorreiches PlayStation-Comeback. Das Spielprinzip von Sentinel Returns gleicht dem Oldie bis ins letzte Detail: Ihr werdet als Roboter-Drohne in ein surrealistisch anmutendes Cyberspace-Umfeld transferiert, das in schachbrettartige Felder aufgeteilt ist. Auf dem höchsten Punkt des hügeligen Geländes thront "Sentinel", der finstere Herrscher einer düsteren Virtual Reality-Welt. Euer Ziel ist es, den lästigen Burschen vom hohen Podestchen zu holen. Was leichter gesagt als getan ist, denn als Blechbüchse ohne Füße ist es leider nichts mit herumlaufen, sondern Ihr teleportiert Euch von einem Ort zum anderen. Dafür dürft Ihr via Fadenkreuz Steinblöcke und Roboter-Replikanten auf umliegende Felder plazieren, wobei letztere als "zweite Außenhaut" zum Hineinschlüpfen dienen. Dabei gilt die goldene Grundregel: Auf alle Quadrate, die nicht einsehbar sind, kann man sich auch nicht hinstellen. Der Sentinel ist auch nicht faul und dreht sich ständig gegen den Uhrzeigersinn auf seinem Jägerstand. Falls er uns frontal sichtet, wird kostbare Energie abgezogen. Als weitere Schikane werden von dem bösen Buben abstrakte Bäumchen in die Landschaft gepflanzt, die Ihr jederzeit wieder absorbieren könnt, um frische Energie zu tanken. Im Endeffekt ist das Tannenbaum-Saugen sowieso eine Notwendigkeit, da Ihr ansonsten im finalen Kampf gegen Sentinel kräftemäßig unterlegen sein würdet. Mit strategischer Voraussicht müßt Ihr Euch geschickt nach oben arbeiten, bevor Euch Bösewicht Sentinel das letzte Quentchen Lebenskraft absaugt.

Wenn Ihr festhängt und gar nichts mehr geht, gibt es den Hyperspace-Notknopf, der Euch blitzschnell aus der Gefahrenzone transportiert. Die vier Elemente: Erde, Luft, Feuer und Wasser dienten den Entwicklern als Hauptthema für die Gestaltung der über 600 Spielfeldumgebungen. Für das passende Sound-Ambiente hat Psygnosis keinen geringeren als Filmemacher John Carpenter rekrutiert, dessen Musikstil bereits in vielen Horror/Sci-fi-Streifen wie z.B. "Halloween", "The Fog" und "Das Ding" für grenzenlose Hochspannung sorgte. Trotz grafischer Einfältigkeit hinterläßt Sentinel Returns heute schon jetzt einen sehr interessanten Eindruck – allein das abgefahrene Gameplay ist eine Beachtung wert. ws

INFO

System:	PlayStation
Name:	Sentinel Returns
Genre:	Strategiespiel
Hersteller:	Psygnosis

Geplanter Erscheinungstermin:

Mai 1998



Genau ein Jahr ist es nun her, seit Sony auch in Europa die Net-Yaroze-PlayStation eingeführt hat. Wir haben uns anläßlich dieses Jubiläums mal umgehört, was deren Besitzer seitdem so alles mit ihrem schwarzen Schmuckstück auf den Screen gezaubert haben.



Innerhalb des verflixten ersten Jahres sind aber nicht nur viele Menschen über sich hinausgewachsen und haben tüchtig dazugelernt, auch Sony ist dem Interesse immer mehr junger Leute an einer Karriere in der Spieleindustrie entgegengekommen, indem sie den Preis für das Starter-Kit von ehemals 1500 auf 1000 Mark gesenkt haben. Die Grundausrüstung umfaßt alle nötigen Hilfsprogramme, Kommunikations-Tools zur Dateiübertragung von Eurem PC zur Yaroze-PS, Kabel, Handbücher sowie zwei CDs mit den Software-Libraries.

Die Net Yaroze ist nur durch Direktbezug über Sony/England (Adresse siehe am Ende des Artikels) erhältlich.

"Echte" Programmierer haben natürlich noch mehr Möglichkeiten herumzuexperimentieren, da das professionelle Entwickler-Set in Form einer PC-Steckkarte, die allerdings viele Tausend Mark kostet, über mehr Arbeitsspeicher verfügt. Letztlich müssen aber alle Entwickler ihre Spiele den Fähigkeiten der handelsüblichen grauen Playstation anpassen, und die hat eben nur 2 Mbyte RAM für den eigentlichen Programm-Code, 1 Mbyte RAM für Grafik und 0,5 Mbyte RAM Speicher für den Sound (deshalb entstehen bei PSX-Spielen wie z. B. Resident Evil auch die häufigen Nachladepausen, weil der Speicher mit einem einzigen Raum eigentlich ausgelastet ist und die Daten der nächsten Location immer erst von der CD herbeigeschafft werden müssen). Mit Hilfe von immer raffinierteren Kompressionsverfahren können zwar auch größere Datenmengen zur selben Zeit verwaltet und umgeschichtet werden, irgendwann sind aber die Grenzen der Hardware erreicht. Ein Hobby-Programmierer, der von Beginn an lernt, mit dem kostbaren Speicherplatz sparsam umzugehen, und dennoch ein eindrucksvolles Programm schreibt, ist im Prinzip für den Arbeitsmarkt gut gerüstet. Andererseits ist die umgekehrte Vorgehensweise mit einem Profi-Set streßfreier, da hilfreiche Zusatz-Software die Programmierer dabei unterstützt, das System optimal auszulasten und doch noch alles in den limitierten Arbeitsspeicher reinzuquetschen. Bei den zwölf von uns begutachteten Yaroze-Programmen handelte es sich auch eher um kleine Sub-Games à la Pac-Man. Opulente, schnelle Grafiken stellen scheinbar die größte Hürde dar. Wer einen Pentium-PC besitzt, schon ein bißchen in C programmieren kann und sich immer noch angesprochen fühlt, der sollte auf alle Fälle mal die **Informationsunterlagen** anfordern:

Per Internet: **http://www.scee.sony.co.uk**
Per Phone: **0044-171 447 1616**
Per Post: **Net Yaroze Applications, SCEE, Waverley House, 7 – 12 Noel Street, London W1V 4HH, England**

ds



Nagano-Gewinner

Obschon nicht viel Zeit zwischen Erscheinen unserer letzten Ausgabe und dem Einsendeschluß lag, haben weit mehr Sportbegeisterte richtige Lösungen eingeschickt als Preise ausgelobt waren. Bei Frage 1 hätte die richtige Antwort übrigens Snowboarding und Curling gelautet (viele falsche Einsendungen), während bei Frage 2 die meisten richtigerweise auf die Playstation-Version tippten. Bei den Fragen 3 und 4 konnte sowieso nicht viel schiefgehen.

Ein **Nagano**-Modul fürs **N64** haben gewonnen:
Rolf Iselin aus CH-Mutten, Josef Lischka aus A-Wien und Michael Greve aus Cremlingen.

Je eine **Konami-Gletscherbrille** geht an Holger Iborg aus Ibbenbüren, Gerald Laner aus A-Volders und Peter Malcherczyk aus Berlin.

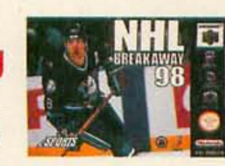
Kaffe aus **Nagano-Tassen** wird demnächst bei Oliver Meyer in Stuttgart, Andreas Mastel in Mommenheim, Michael Minz in Zerbst, Birgit Zander in Berlin, Phillip Patzel in A-Wien, Ferdinand Lischka in A-Wien, Daniel Dumke in Papitz, Stefan Großmann in Frankfurt, Esra Hogebach in Bremen und Thomas Zgraggen (?) in CH-Zürich geschlürft.

Als **Tamagotchi**-Pfleger haben sich qualifiziert: Thorsten Nolte/ Euskirchen, Falk Freese/ Trappenkamp, Georg Jelinek/ Fürth im Wald, Daniel Georg/ Berlin und Günther Kampfl/ Harburg

Wolfsoft-Berichtigung

Nintendo-Freaks, die sich aufgrund unseres Berichts in der letzten VG-Ausgabe auf Seite 99 mit Ihren Umbau-Sorgen vertrauensvoll an die Gebrüder Wolf wenden wollten, haben zwar die richtige Telefonnummer, aber dann die falsche Postleitzahl von uns vermittelt bekommen. Hier noch einmal die ganz korrekte Anschrift:
Wolfsoft, Schulstr. 4, 56566 Neuwied, Tel.: 02622-83517

Acclaim-Berichtigung



Aufgrund eines Kommunikationsfehlers zwischen beiden Firmen wurde auf Seite 79 in VG 03/98 fälschlicherweise der Eindruck erweckt, die Firma Acclaim verlange für ihre Produkte Wucherpreise. Dem ist jedoch nicht so! Der unverbindliche Richtpreis für NHL Breakaway 64 (Wertung 90%) beläuft sich nämlich nurmehr auf ca. 120 Mark. Außerdem möchte Acclaim an dieser Stelle betonen, daß sie sehr wohl auf die Modulpreissenkung von Nintendo reagiert haben und die Preise für die gesamte Produkt-Range von Turok bis NFL QBC, die sich mittlerweile alle bei ca. 110 - 130 Mark eingependelt haben, sofort danach schrumpften, was auch stimmt. So, ham' sich jetzt wieder alle lieb? Mer wolles' hoffe...

Obschon in einer Aprilausgabe ja traditionell der ein oder andere zusätzliche Fehler absichtlich untergebracht wird, hat sich die T&T-Rubrik dieses Jahr erfolgreich gewehrt. Vor allem hinsichtlich der Total-Drivin-Cheats, die ansonsten bestimmt jeder für einen Aprilscherz gehalten hätte, möchte ich das hier ausdrücklich betonen (die letzte Verarsche in den Tips fand übrigens im Jahre 1995 statt – na, erinnert sich noch wer ans Dicke Ende damals?).







In dieser Rubrik melden sich unsere Experten sowie die erfahrensten Leser zu Wort, um Euch auf rechten, mitunter jedoch ziemlich verschlungenen Pfaden durch die neuesten Adventure-Welten zu begleiten...

SONY PLAYSTATION

Final Fantasy 7

Arne Schmidt aus Fulda hat noch ein paar Anmerkungen/Verbesserungen zu den Tips in der letzten VG sowie ein paar neue Kampftaktiken zu vermelden. Und schon geht's los:

1. Die Battlesquare-Strategie ist etwas zu kompliziert. Es ist nicht nötig, "Wand" und "Schnell" zu zaubern, da es beide Sprüche zusammen auch als Feindeskönnen "Große Wache" gibt. Auf diese Weise benötigt man nur eine Substanz und erleidet keinen Statusabzug. Die beschriebene Ausrüstung für den Besuch des Battlesquare ist nicht optimal. Besser wäre folgendes:

Substanz: Maxischlag, Ultima, Wiederherstellen, Nachahmen, Feindeskönnen.
Waffe: "Ultimative Waffe" (bekommt man als Prämie für einen Sieg über Ultima-Weapon).
Rüstung: Ziedrich (kann man von Rude stehlen)
Zubehör: egal
Erklärung: Maxischlag greift alle Gegner mit der ausgerüsteten Waffe an. Mit Clouds bester Waffe kann man so pro Gegner 9999 Schaden anrichten. Die Rüstung Ziedrich halbiert ALLE Element-Attacken.

2. Die Substanz-Verbindung "W-Zauber", "Ultima", "Neo-Bahamut", "Quadra-Zauber" ist nicht immer möglich.
Ultima, Neo-Bahamut und Quadra-Zauber sind drei Substanzen. Es gibt aber lediglich Doppel-Substanz-Slots. Das heißt, man kann stets nur zwei Substanzen verbinden.
Nicht alle Aufrufzauber – unter anderem W-Zauber und Neo-Bahamut – lassen sich mit Quadra-Magie verbinden.

3. Es ist nicht nötig, den Preis "Geschwindigkeit 3x" im Battlesquare einzusacken. Die einzigen beiden guten Preise sind W-Aufruf (damit kann man einen Doppelaufruf ausführen) und Clouds Omnischlag, seinen vierten Limitbreak. Hat man beide guten Preise (Omnischlag, W-Aufruf) und Clouds beste Waffe, die "Ultimative Waffe", kann man an einem zweiten Duell teilnehmen: allein gegen acht sehr schwere Gegner. Besiegt man sie alle, winkt als Preis die berühmte "Letzte Attacke"-Substanz.

Auch diesmal geht es munter weiter mit neuen Entwicklerstudien von Square.

4. Es ist nicht nötig, dem Gegner "Magischer-Topf" ein Elixier zu geben. Dies verhindert nur, daß man von ihnen bestohlen wird, was ohnehin nur sehr selten passiert.

5. Ordnet Eure Substanzen wie folgt an, um durchschlagende Ergebnisse zu erhalten. Ein "+" bedeutet immer, daß diese Substanzen zusammen in einen Doppelslot gesteckt werden müssen.

Alexander+MP-Absorbieren

Es werden mehr MP absorbiert, als Alexander gekostet hat

Gegenangriff+Schutz

Magie-Gegenangriff+Komet

HP Plus + HP Plus

Durch die Schutz-Substanz wird der ausgerüstete Charakter von allen Attacken getroffen, worauf er einen Gegenangriff startet. Jede Attacke trifft ihn, und auf jede Attacke reagiert er durchschlagend.

Blitz+Quadra-Magie

Blitz+Zusatzschlag

Blitz+Auch Stehlen

Blitz+HP-Absorbieren

Blitz+MP-Absorbieren

W-Zauber+Nachahmen

Es wird Blitz ausgeführt und Zusatzschlag, Stehlen, HP-Absorbieren, MP-Absorbieren kommen hinzu! Dank W-Magie kann man das alles (!) sogar zweimal hintereinander ausführen. Achtmal Blitz und all die anderen Attacken für 52 MP!

FACE GRAPHIC ORIGINAL ILLUSTRATION
AERITH / CLOUD / BARRET



Schöne Gruppenbildzeichnung mit Aerith, Cloud und Barret.



6. Hier folgt gleich die Erklärung, wie man Ruby-Weapon und Emerald-Weapon besiegt. Da es normalerweise Stunden dauert, bis diese beiden stärksten optionalen Gegner das Zeitliche segnen, sind Arnes Ausführungen wirklich hilfreich. Wer es selbst herausfinden will, sollte jetzt nicht weiterlesen.

<u>Ruby-Weapon: Ruby hat 1 Million HP.</u>

Um ihn zu besiegen, einen Charakter mit "Ritter-der-Runde"-Substanz, "W-Aufruf"-Substanz, "Nachahmen"-Substanz, "Wiederherstellen"-Substanz, "Vollständige Heilung"-Substanz, "Hades"-Substanz, "Letzte Attacke"-Substanz und "Phoenix-Substanz" ausrüsten. Ruby kann zwei Kämpfer verbannen. Wartet solange, bis Euer wie eben beschrieben ausgerüsteter Charakter derjenige ist, welcher zuletzt übrigbleibt. Zaubert jetzt wie folgt:

Regeneration

Hades

Ritter der Runde

Ritter der Runde

Nachahmen

Vollständige Heilung

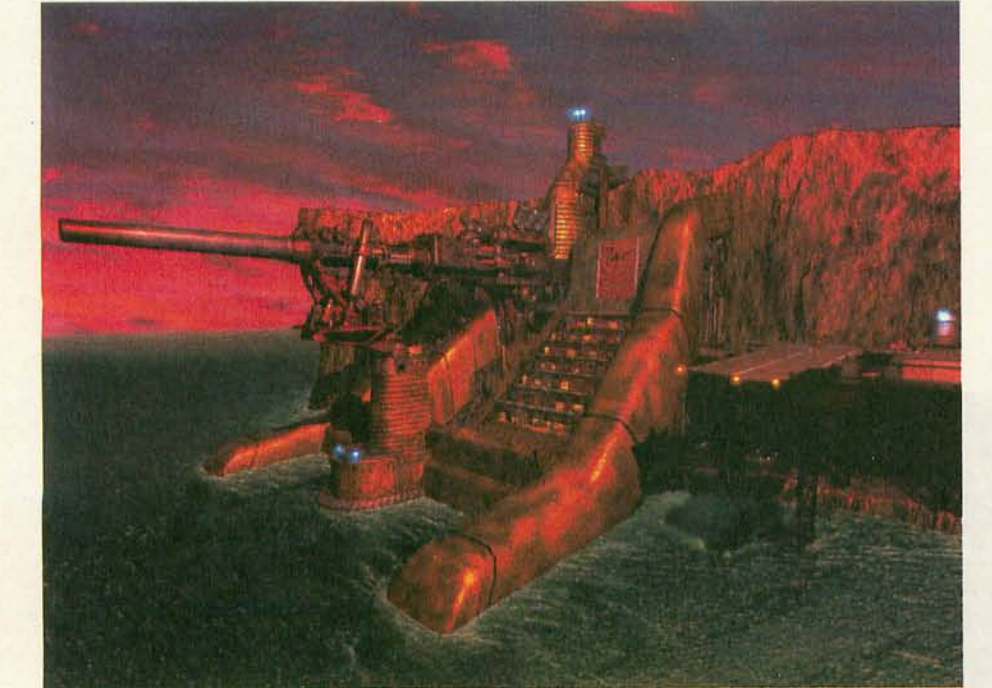
Diesen Zyklus wiederholt Ihr solange, bis Weapon kaputt ist. Solltet Ihr deaktiviert werden, wiederbelebt Euch Phoenix. Als Dank erhaltet Ihr ein Objekt, für das sich die Tauscher interessieren...

<u>Emerald-Weapon: Emerald verfügt auch über 1 Million HP</u>

Zuerst geht Ihr nach Junon in den Unterwasser-Reaktor und morpht ein Geisterschiff. Ihr erhaltet ein Objekt, das ihr den Tauschern gebt. Als Dank gibt's die Unterwasser-Substanz. Mit ihr könnt Ihr den Timer abstellen und so unbegrenzt lange gegen Emerald-Weapon kämpfen. Die Strategie ist dieselbe wie bei Ruby, allerdings bringt Hades hier rein gar nichts.

7. Den Gegner Master-Tonberry (Schildkröte in Mönchskutte mit Stern über dem Kopf) solltet ihr morphen, um die Schleife zu bekommen. "Große Wache" lernt Ihr von den manipulierten Beachplugs an der Gongaga-Küste. Benutzt immer (außer im Battlesquare) Clouds Waffe Apokalypse, da sie AP dreifach verstärkt.

Jens Maiwurm aus Recklinghausen hat darüber hinaus noch eine interessante Manipulationsmöglichkeit herausgefunden: Wenn man die Substanz "2xObjekt" besitzt, kann man das Spiel leicht und effektiv beschummeln.
Man rüstet einen Charakter mit "2xObjekt" aus, einen anderen mit "Manipulieren". Nun sucht man sich erst mal einen Gegner. Tötet im Kampf alle Gegner bis auf einen, der nun manipuliert wird. Wenn der Charakter mit "2xObjekt" an der Reihe ist, kann man sich so viele Objekte einer Sorte "zaubern" wie man will. Das funktioniert folgendermaßen: Wählt ein Objekt, das Ihr vervielfachen wollt (es funktionieren nicht alle Objekte bzw. nur heilende Objekte, wie z.B. Elixier oder Tränke) und gebt es einer Figur. Danach wählt man es durch die Substanz ein zweites Mal an. Wenn man jetzt die Figur, der man das Objekt geben will, auswählen kann, drückt man anstatt auf E auf I, um die Auswahl rückgängig zu machen. Nun sollte man ein Objekt dieser Sorte dazu bekommen haben.



Nette Wumme zur Abwehr der Weapons, die im Hafen zu Junon einfach so vor sich hinrostet.

SONY PLAYSTATION

Resident Evil 2

Gute News aus Japan, in letzter Minute frisch eingetroffen. Für alle, die nicht warten konnten und momentan Ihr Glück mit guten Ratings bei der NTSC-Version versuchen, kommt hier ein mörder Tip, durch dessen Hilfe sich beträchtlich Zeit sparen läßt: Zieht einfach das Pad während der Zwischensequenzen aus der PlayStation und steckt es anschließend wieder rein. Den Zeitgewinn (wird nicht angezeigt) merkt Ihr zwar erst bei der Abrechnung, doch es klappt!!!



Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen versierten Dottore seines Vertrauens.

SONY PLAYSTATION



Total Drivin

Unglaublich aber wahr: Die Cheats zu diesem vielfältigen Rennspiel sind rein musikalischer Natur, auch wenn's etwas unwahrscheinlich klingt. Wir haben sogar die hochoffizielle Bestätigung des Herstellers eingeholt, um nicht einer Internet-Ente auf den Leim zu gehen. Etwas ungünstig gestaltet sich die Sache dennoch, da zumindest drei der Songs nicht jedem bekannt sein dürften. Der Alle-Kurse-Code stammt übrigens aus dem "Zauberer von Oz". Wer das Musical nicht kennt, kann sich den entsprechenden Song auch aus dem Internet runterladen und anhören, z. B. bei http://www.frogstar.com/wav/w-movie.htm (die Datei heißt "ding_don.wav") und die Melodie dann auf diesem Weg auswendig lernen.

So funktioniert's:

Nachdem das Hauptmenü auf dem Bildschirm erscheint, müßt Ihr einfach die R1-Taste im Takt der folgenden Melodien betätigen und kurz abwarten (bei Erfolg hört Ihr nach wenigen Sekunden einen Motor aufheulen):

- Die Melodie aus "Scotland the Brave" öffnet alle fünf Schottland Kurse.
- "Doh, a deer, a female dear " öffnet alle fünf Kurse der Schweiz.
- "Happy Birthday to you, Happy Birthday to you" öffnet alle fünf Kurse der Osterinseln.
- "Jingle Bells, Jingle Bells, Jingle all the way" öffnet alle fünf Kurse von Moskau.
- "Ding, Dong, the witch is dead, the witch is dead, the witch is dead" öffnet alle Kurse sämtlicher Länder.

Da manche Melodien auf Anhieb funktionieren und dann wieder 20 mal überhaupt nicht, empfiehlt es sich einerseits, nur die Ding-Dong-Geschichte zu üben, und andererseits jegliches Ergebnis nach geglückter Eingabe sofort auf Memory Card abzuspeichern.







Das ist der Beweis: Alle Strecken der sechs Kurse sind freigeschaltet, dank der Wizard-of-Oz-Melodie.

SONY PLAYSTATION

Baphomets Fluch 2

Nach unserer Komplettlösung in Ausgabe 02/98 sind die Zuschriften BF2 betreffend logischerweise fast verebbt. Die Entdeckung von Christoph Kaschwig aus Brüggen ist trotzdem noch eine Erwähnung wert: Wenn Ihr mit Nico in der verlassenen U-Bahnstation unterm Museum seid und den englischen Penny aus dem Schokoladenautomaten nochmals reinschmeißt, erhaltet Ihr neben dem Penny auch eine Tafel Schokolade. Daraufhin erscheint rechts ein Geist. Versucht Ihr diesen anzusprechen, verschwindet er, und Ihr könnt ganz links in den Tunnel gehen, wo eine zusätzliche kleine Animation abläuft.

SONY PLAYSTATION

Bloody Roar

Langweilig, aber wahr! Auch Hudson macht gnadenlos mit beim üblichen Wasserkopf- und Kiddy-Mode-Cheat. Der Witz hierbei ist nur, daß mit den nachfolgenden Kombis jeweils nur Euer eigener Fighter "geschädigt" wird

<u>Big Head Modus</u>

Setzt den Cursor auf irgendeinen Charakter im Kämpferauswahlmenü, haltet L2 gedrückt und bestätigt mit der E-Taste.

<u>Kleine Kämpfer</u>

Funktioniert genauso, wie eben beschrieben. Statt der L2-Taste müßt Ihr jetzt aber R2 gedrückt halten.

NINTENDO 64

Tetrisphere

Nachdem sich Nintendo aufgrund des mäßigen Softwarenachschubs doch noch entschieden hat, auch dieses Tetris-Remake bei uns offiziell rauszubringen, entlassen wir mal eben schnell die passenden Codes an die Öffentlichkeit. Ihr müßt sie alle bei der Namenseingabe eintippen:

CREDITS Na was wohl, die Credits anschauen, natürlich!

LINES Ein Bonusspielchen zocken, das ansonsten nicht direkt angewählt werden kann.



Wie praktisch, es gibt eine Levelanwahl!



Hier seht Ihr die space-igen Sonderzeichen.

Drückt im Nameneingabemenü folgende Kombination, um die versteckten Schriftzeichen (Symbole) einzublenden: L, C→, C↓. Jetzt könnt Ihr auch die nächsten beiden Codes aktivieren.

G(Aliensymbol)AMEBOY Neue, schräge Musikstücke

(Saturn-Symbol) (Ufo-Symbol) (Raketen-Symbol) (Herz-Symbol) (Totenkopf-Symbol) Alle Level anwählen

Inzwischen ist auch das Geheimnis um folgendes Paßwort gelüftet: Gebt als Namen "**VORTEX**" ein und drückt danach den "Reset"-Knopf an der Konsole. Wenn Ihr "Reset" nun weiterhin gedrückt haltet, fängt nach ca. zwei Sekunden eine coole Animation an abzulaufen, bei der verschiedene Roboter in ein schwarzes Loch eingesaugt werden. Diese Animation wird solange geloopt, bis Ihr "Reset" wieder loslaßt.

AUSGEBRÜTET!

Spiele	PS	N64
adidas Power Soccer (Plat. Ed.)	**49,99 ***	
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99	
Baphomets Fluch 2	89,99	
Batman & Robin	88,00 *	
Blast Corps		119,99
Bloody Roar	89,99	
Bomberman 64		99,99
Bushido Blade	89,99	
Bust-A-Move 3	59,99	
Casper AKTION!	39,99	
Comm. & Conquer 2: Alarmstufe Rot	99,99	
Colony Wars	89,99	
Cool Boarders 2	89,99	
Crash Bandicoot 1 (Platinum Edition)	49,99 *	
Crash Bandicoot 2	89,99	
Dark Omen (Warhammer 2)	89,99 *	
Deathtrap Dungeon	**99,00 ***	
Destruction Derby 2 (Platinum Ed.)	49,99	
Diddy Kong Racing		99,99
Disruptor AKTION!	39,99	
Extreme G		119,99
F1 Pole Position AKTION!		99,99
Fifa '98 – Die WM-Qualifikation	89,99	129,99
Final Fantasy VII	109,99	
Formel 1 '97	109,99	
Gex 3D	88,00 *	
Grand Theft Auto	79,99	
Hugo	99,99 *	
Int. Superstar Soccer PRO bzw. 64	99,99	139,99
Int. Track & Field (Platinum Edition)	49,99	
Lost Vikings 2 AKTION!	39,99	
Lucky Luke	**89,99 ***	
Lylat Wars (incl. Rumble Pak)		139,99
MDK	89,99	
Mystical Ninja – Starring: Goemon		149,99 *
Nagano Winter Olympics '98	99,99	139,99
NBA Pro '98	99,99 *	139,99 *
Newman Haas Indycar Racing	89,99 *	
NHL Breakaway '98	79,99	119,99
Nightmare Creatures	89,99	
One	88,00 *	
Porsche Challenge (Platinum Edition)	49,99 *	
Powerboat Racing	**88,00 ***	
Premier Manager '98	99,99	
Pro Pinball: Timeshock	88,00	
Rascal	88,00 *	
Raven Project AKTION!	29,99	
Rayman (Platinum Edition)	49,99	
Resident Evil 2	99,99 *	
Ridge Racer Revolution (Plat. Ed.)	49,99	
Riven: The Sequel to Myst (5 CD's)	109,99	
Road Rash 3D	89,99 *	
Skull Monkeys	89,99	
Snowboard Kids		89,99
Soviet Strike (Platinum Edition)	49,99	
Star Wars: Masters of Teräs Käsi	**89,99 ***	
Super Mario 64		99,99
Super Mario Kart 64		99,99
Super Match Soccer	79,99 *	
Tekken 2 (Platinum Edition)	49,99 *	
Test Drive 4	89,99	
Tetrisphere		89,99
Theme Hospital	89,99 *	
TOCA Touring Car Championship	89,99	
Tomb Raider 2	99,99	
Turok: Dinosaur Hunter		109,99
V-Rally	89,99	
Wave Race 64 AKTION!		79,99
WipEout 2097 (Platinum Edition)	49,99 *	
Worms (Platinum Edition)	49,99	
X-Men: Children of the Atom	79,99 *	
Yoshi's Story		**119,99 ***

Grundgeräte und Zubehör

	PS	N64
Sony Playstation incl. Control Pad	299,00	
Nintendo 64 incl. Control Pad		299,00
Analog Control Pad	59,95	59,99
Antennenkabel	39,99	49,99
Control Pad	ab 29,99	
Infrarot-Control Pads (Paar)	**79,99**	
Lenkrad „Top Gear" incl. Pedale	139,99	139,99
Memory Card bzw. Controller Pak	ab 29,99	39,99
Predator Lightgun	69,99	
RGB-Scart-Kabel	29,99	
Rumble Pak		39,99

Neues Futter für die Playstation:

Pitfall 3D
Sony Playstation *
99,–

Need for Speed 3
Sony Playstation *
88,–

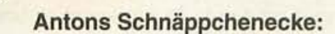
Unser Tip des Monats:

Diablo

Machen Sie sich in diesem packenden Action-Rollenspiel mit Mut, Macht und Magie auf die Suche nach Diablo, dem personifizierten Bösen!

Sony Playstation *

88,–



Antons Schnäppchenecke:

Descent 2
Sony Playstation
39,99

Vandal Hearts
Sony Playstation
49,99

Micro Machines V3
Sony Playstation
39,99

Tomb Raider 1
Sony Playstation *
49,99

Sega Saturn	SAT
Control Pad	ab 39,99
Lenkrad „Top Gear" incl. Pedale	139,99
Memory Card	79,99
Predator Lightgun	69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99
Atlantis	**109,99 ***
Broken Helix	99,99 *
Discworld 2	89,99 *
Fifa '98 – Die WM-Qualifikation	89,99
Fighting Force	99,99 *
Last Bronx	99,99 *
Lost World: Jurassic Park 2	99,99 *
Magic: The Gathering	79,99 *
Nascar '98	89,99 *
NBA Action '98	99,99 *
NBA Live '98	89,99
NHL Breakaway '98	**79,99 ***
Premier Manager '98	99,99 *
Sega Touring Car	109,99
Sonic R	109,99 *
Steep Slope Sliders	99,99
WarCraft 2	89,99
Winter Heat	99,99

Hier die neuesten Hits für Nintendo 64:

Fighters Destiny
Nintendo 64 *
129,99

Aerofighter Assault
Nintendo 64 *
139,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Die Media Point Stores:
(Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	Neu seit März! **Berlin-Charlottenburg** im Europa-Center	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	**Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	**Bremen** Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	**???** Demnächst auch in Ihrer Nähe!
Berlin – Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	**Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	**Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Express-Shops:
(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg
Dahlmannstraße 1a
Tel.: (030) 327 01 956

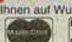
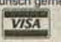
Berlin – Friedr.hain
Voigtstraße 39
am "Plaza - Center"

???
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Media Point

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



SONY PLAYSTATION

Abe's Oddysee

Nachdem wir die beiden großen Cheats (Level- und FMV-Select) bereits in der VG 12/97 rausposaunt haben, hier noch ein mittelguter und ein kleiner Cheat als Nachtrag: Um die Nachpfeifrätsel abzukürzen, drückt Ihr einfach irgendwann während des Spiels R1 und gebt dabei nacheinander △, ↑, O, ←, X, ↓, □, → ein (R1 muß die ganze Zeit gedrückt bleiben). Von nun an genügt ein einzelner Pfiff, um besagte Rätsel zu lösen.

Wenn Ihr Abes Fürze optisch ansprechend untermalen wollt, dann drückt während dem Spielen – wieder bei gedrückt gehaltener R1-Taste – ↑, ←, →, □, O, X. Bei jeder Kofferei entschwindet aus seinem Lendenschurz nun außerdem ein grünes Giftgaswölkchen.

SEGA SATURN

Steep Slope Sliders

Jan Wargalla ist diesen Monat kaum zu bremsen gewesen:

Tageszeit wählen

Schaltet zunächst "Time Progress" im Optionsmenü aus. Wählt dann einen Fahrer aus und gebt schnell eine der drei Kombinationen ein, und zwar bevor die Schriftzeile "Now Loading" erscheint und laßt die Knöpfe erst wieder los, wenn das Spiel beginnt:

Morgens – Z + ← + A
Abends – Z + → + A
Nachts – Z + ↓ + A

Verschiedene Outfits

Geht in den Charakter Selection Screen, haltet X + Y + Z gedrückt und bestätigt dann mit A oder C, um einen Racer auszuwählen.

Bonus Charaktere

Erreicht folgende Ziele, um die Bonus-Charaktere zu erhalten:

Boy – Extreme 02 mit bester Zeit abschließen.
Racer – Alpine mit bester Zeit abschließen.
Hero – Snowboard Park mit bestem Stunt Score abschließen.
Skinhead – Halfpipe mit dem bestem Stunt Score abschließen.

Noch mehr Bonus Charaktere

Zuerst die vier oben genannten erreichen, dann Extreme 02, Alpine, Skateboard und Halfpipe mit Bestzeit abschließen und schließlich sämtliche Single Strecken mit den acht regulären und mit allen Bonus-Charakteren durchspielen.

Zuletzt noch eine der folgenden Tastenkombinationen eingeben, um den entsprechenden Charakter freizuschalten:

Glasses – L gedrückt halten, während Ihr CHILD wählt.
Dog – L gedrückt halten, während Ihr SKINHEAD wählt.
Buggy Car – L gedrückt halten, während Ihr den ALPINE RACER wählt.
Space Alien – L gedrückt halten, während Ihr HERO wählt.
Lolita – R gedrückt halten, während Ihr CHILD wählt.
Pinguin – R gedrückt halten, während Ihr SKINHEAD wählt.
Pera – R gedrückt halten, während Ihr den ALPINE RACER wählt.
Saturn – L + R gedrückt halten, während Ihr CHILD wählt.

Bonus Strecken

Zuerst wie bei den Bonus-Charakteren verfahren und dann wieder eine der folgenden Tasten-Kombis eingeben:

Outer Space – L + R gedrückt halten, während Ihr EXTREME 00 wählt.
Space Kolonie – L + R gedrückt halten, während Ihr EXTREME 01 wählt.



Südpol – L + R gedrückt halten, während Ihr EXTREME 02 wählt.
Space Halfpipe – L + R gedrückt halten, während Ihr EXTREME 03 wählt.



Das Bonus Game "Steep Slope Shooters" (die Credits hierfür gehen an P.R. Fabri):

Das versteckte Schießspielchen offenbart sich erst, nachdem alle Charaktere zuvor auf einer Strecke benutzt worden sind. Um es zu aktivieren, hält man im Titelbild ("Press Start") die Tasten X + Y + Z + L + R + B + C gedrückt, wählt die Zeile mit "Option", dann "Exit" (X+Y + Z + L + R+ B+ C

Inserentenverzeichnis

währenddesssen nicht loslassen) und drückt schließlich A, um das Bonus Game zu starten.
P.S.: Im Pausenmodus kann man durch gleichzeitiges Drücken von X+Y+Z die Statusanzeige ausblenden. Unsinnig, aber es funktioniert.

SONY PLAYSTATION

Nascar 98

Jan Wargalla und hat zwei zusätzliche Karren bei diesem neuen EA-Racer entdeckt. Wählt "Einzelrennen" aus und setzt den Cursor auf Bobby Labontes Wagen bei der Autoauswahl. Haltet X gedrückt und drückt auf dem Steuerkreuz ↑, ↓.





EA Sports Wagen
Wie oben geschrieben, den Cursor dabei aber auf Kenny Wallaces' Boliden plazieren. Beide Autos können jedoch ausschließlich im Einzelrennen-Modus benutzt werden.
Um ein schnelleres Gefährt zu erlangen, müßt Ihr im Wagen-Setup-Menü folgende Veränderungen vornehmen: Reifendruck ganz rauf, Fahrwerk ganz runter, Heckspoiler auch ganz runter und das Umsetzungsverhältnis wieder nach oben.

SONY PLAYSTATION

Ballblazer Champions

Jan Wargalla hat auch hier wieder ein paar tipsige Anmerkungen zu machen. In Addition zu unseren beiden Cheats in der Dezember-Ausgabe folgen heuer noch vier weitere nach. Sie werden logischerweise als Paßwörter eingegeben. Richtige Codes quittiert der Sprecher jeweils mit einem dreckigen Lacher.
Umgekehrte Strecken (oben und unten vertauscht)

X □ □ □ □ X
□ X X X X □
X X △ △ X X
X X X X X X
X O X X O X

Falsch gepoltes Tor (Ihr bekommt Punkte, wenn Ihr ins eigene Tor trefft)

X X X X □ X
O X X O X □
X △ X X X □
X X △ X X □
X X X X □ X

Als Xarta spielen

X O O O X □
O X △ X O □
O △ X △ O □
O X △ X O □
X O O O X □

Original Ballblazer Mini-Game (8-Bit Version)

□ □ X X X X
□ □ □ □ X X
□ □ □ □ □ □
X X □ □ X X
□ □ □ □ □ □

SONY PLAYSTATION

Rock & Roll Racing 2

Stefan Tanner aus CH-Teufenthal hat sich laut eigener Aussage in letzter Zeit etwas mit R&RR 2 beschäftigt und dabei erstaunliches zu Tage gefördert, wie man gleich sieht:
Für unendlich Nitros während des Rennens ins Pausenmenü wechseln, R1+R2 gedrückt halten und währenddessen nacheinander die Tastenfolge ↓, ↓, ↓, O, O, O, drücken.
Für unendlich Waffen während des Rennens ins Pausenmenü wechseln, R1+R2 gedrückt halten und währenddessen nacheinander ←, ↑, →, ↓, □, △, O, X drücken.
Für unendlich Armor während dem Rennen ins Pausenmenü wechseln, R1+R2 gedrückt halten und während dessen nacheinander ↑, ←, →, ↓, △, □, O, X drücken.

Die restlichen drei Cheats werden im Hauptmenü vor Spielbeginn aktiviert. Setzt hier den Cursor auf das "RACE" - Feld und geht dann wie folgt vor:
Für die Boss Cars L2 gedrückt halten und währenddessen ←, →, ↓, ↑, □, O, X, △ drücken.
Für Big Cars L2 + R2 gedrückt halten und währenddessen ↑, ↑, ↑, □, □ drücken.
Für unendlich Geld (es wird zwar weiterhin der Betrag, den Ihr zuvor hattet, angezeigt, Ihr könnt jedoch alles kaufen) L2 + R2 gedrückt halten und währenddessen ←, ←, →, →, □, □, O, O drücken.



Unter Zuhilfenahme der eben beschriebenen Cheats kann man aber leider nie gewinnen, denn das Spiel erkennt, ob man ge-cheatet hat. Am Schluß, nachdem Draenek besiegt wurde, erscheint ein Schriftzug mit folgenden Worten: "**Cheaters never win!!!**".
Daher folgender Bauerntrick:
Wenn Ihr irgendein Special Item auf der Strecke in hoher Ausführung möchtet, dann könnt Ihr dies erreichen, indem Ihr lediglich auf dem betreffenden Icon parkt. Wenn Ihr das macht, dann füllt sich Euer Speicher von



Mit unendlich Geld und der besten Ausrüstung sieht die Sache gar nicht mehr so trostlos aus.

selbst auf. Vor allem lohnt es sich bei der zweiten und dritten Varkon7-Strecke. In der Links-rechts-Kurve befindet sich nach dem Sprung über die Lava auf dem Rand ein Dollar-Icon. Parkt Ihr dort, so erhaltet Ihr bei voller Ausreizung der Zeit (= Checkpoint/Death Counter) sage und schreibe 1.500.000 pro Piste. Auf diese Art registriert die CPU nicht, daß Ihr schummelt, und man kann sich gleich den Nightmare holen und voll aufrüsten. Dies gilt natürlich auch für alle anderen Strecken, jedoch wechseln dort die Symbole häufiger.

SONY PLAYSTATION

Tomb Raider 2

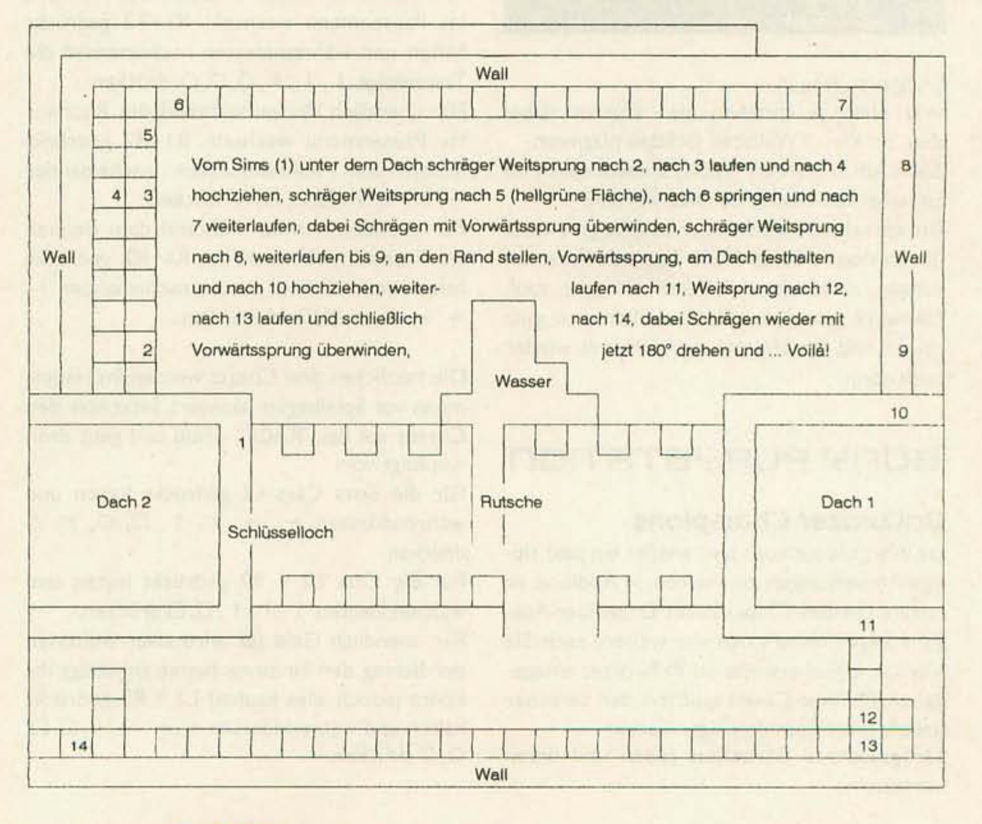
Jürgen Fickel aus Neuberg hat eine lustige Entdeckung im ersten Level gemacht und so die Programmierer von Core Design überlistet. Diese sind vermutlich nicht davon ausgegangen, daß es möglich ist, mit Lara auf die Dächer der Wachtürme der Großen Mauer zu klettern und damit an die räumlichen Grenzen des Levels zu gelangen. Wenn man sich auf dem grünen Wall befindet, der den Abschnitt dieser Stage begrenzt, kann man ins Schwarze springen und prallt an der unsichtbaren "Levelmauer" ab, als wär's eine echte. Zudem dürft Ihr Euch hier überzeugen, daß die Erschaffer "nicht ganze Arbeit" geleistet haben: In Höhe des zweiten Dachs (unterhalb davon befindet sich der erste Schlüssel) wurde glatt vergessen, drei senkrechte Flächen zu texturieren. Dort, wo die grüne Textur sein sollte, befinden sich nur gelbe Flächen. Den Weg dorthin entnehmt Ihr der Skizze.

SONY PLAYSTATION

Bugriders

In unserem Test hatten wir ja bereits auf die Existenz des Tigershark-Cheats hingewiesen. Im Anschluß verraten wir ihn Euch, zusammen mit ein paar anderen Spezialpaßwörtern, die wir direkt von den Entwicklern erfahren haben. Gebt all diese Codes übers Paßwortmenü ("Resume Game") ein:

ARRRGHHHHH	Tigershark-"Käfer"
SMALLBUGS	Mini-Käfer
LARGEBUGS	Riesenkäfer
ALTOPARLAN	Euer Käfer ist jetzt unkaputtbar
TRSSENSINC	Kein Zeitlimit
SHOWRANKS1	Plazierung der Gegner wird angezeigt
CREDITROLL	Abspann anschauen



GALERIE 1



Unser teuer Leser Fabio De Rosa hat wieder zugeschlagen. Jede Wette, daß rund um die Saarbrückener Pfaffenkopfstraße noch ähnliche Kunstwerke zu bestaunen sind...

SONY PLAYSTATION

Tetris Plus

Beim Durchwühlen eines eher älteren Tip-Stapels ist mir neulich ein sehr eleganter Cheat von Chris Held aus Ottobeuren in die Hände gefallen, der mir den Abdruck aller 100 Puzzle-Mode-Paßwörter eines anderen Einsenders erspart, die – sehr abdruckunfreundlich – allesamt nicht aus Zahlen oder Buchstaben, sondern aus Tetris-Klötzchen bestehen. Und so geht's zur Level-Anwahl: Wählt den Puzzle Mode aus und geht hier ins Paßwortmenü. Drückt dann schnell ↓, →, ↑, →, ↑, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↑, ↑, →, ↑, ↑, ↑, → und zum Abschluß noch die X-Taste. Bei Beginn der ersten Runde erscheint daraufhin ein Level-Select-Menü.





SONY PLAYSTATION

Street Fighter Ex+Alpha

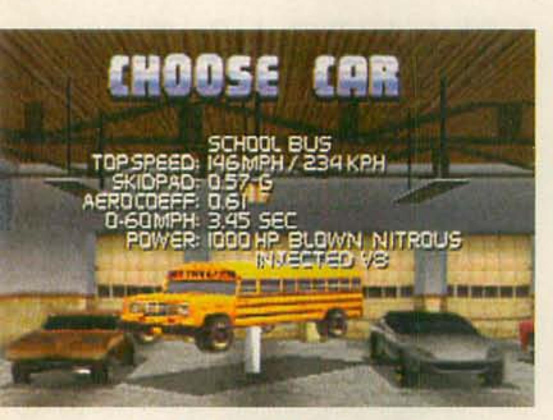
Marko Jankovic´ aus Gauting alias "BIG ZOCKER $M:J:$" hat folgenden Trick zu vermelden, der Euch vier neue Kämpfervarianten beschert:

Geht im Hauptmenü mit dem Cursor auf "PRACTICE" (jedoch nicht hinein ins Trainingsmenü) und drückt hier Select, ↑, →, ↓, →, Select (bzw. Start, ↑, →, ↓, →, Select für die NTSC-Version). Unten am Bildschirmrand erscheint daraufhin der altbekannte Schriftzug "Here comes a new Challenger". Wählt danach irgendeinen Spielmodus. Unter den Kämpfern weilen nun auch Cycloid-Beta, Cycloid-Gamma, und eine wütende Version von Ryu und Hukoto. Im Optionsmenü sollte zudem auch der Menüpunkt "Options +" erscheinen. Noch ein Tip: Wenn Ihr keine Lust habt, das Expert-Training zu meistern, könnt Ihr einfach immer wieder die gleichen Moves ausführen (pausieren und denselben Move nochmal anwählen). Das bringt auch Punkte.

GALERIE 2



Matthias Schindler aus CH-Gümligen mit einer eigenwilligen Interpretation zum Thema: "Generationenkonflikte in Asien und wie man sie am effektivsten löst".

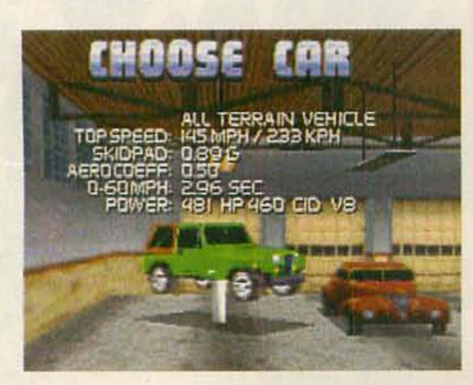


Der Schulbus als kleine Beigabe ist zwar witzig, dennoch ist Cruis'n USA mehr schlecht als recht.

NINTENDO 64

Cruis'n USA

Man sollte eigentlich annehmen, daß sich dieser lasche Tip zu Midways noch lascherem Rennspiel inzwischen auch bis in den letzten Winkel rumgesprochen hat. Da mir aufgrund steter Nachfragen scheint, daß dem nicht so ist, hier nochmal ganz offiziell zum Mitschreiben: Ihr könnt neben den vier offiziellen Karren auch noch drei "versteckte" anwählen. Haltet im Autoauswahlmenü lediglich C↑ + C← + C↓ gedrückt, während sich der Cursor auf den drei linken Fahrzeugen befindet, und drückt wie gewohnt den A-Knopf zum Bestätigen Eurer Auswahl. Statt des Devastators erhaltet Ihr so ein Polizeiauto, statt des Italieners einen amerikanischen Schulbus und statt der 60er-Jahre-Mühle einen Jeep.



Der Trick mit den Zusatzfahrzeugen hat schon damals bei der Automatenversion funktioniert.



CODE GEKNACKT

Täglich erstrecken sich neue Zahlen- und Buchstabenketten über meinen Schreibtisch, bei denen ich oft gar nicht weiß, wohin damit. Trotzdem freu isch misch aber immer wieder tierisch über den steten Nachschub an brauchbarem Material

SONY PLAYSTATION

Skullmonkeys

Die untenstehenden Paßwörter zu diesem abgefahrenen Jump'n Run-Brüller gehen auf zwei verschiedene Einsendungen von Uwe Kausch/ Sebastian Müller aus Erfurt und Mike Sarau aus Hamburg zurück. Wenn übrigens bei einem Paßwort "FMV" in Klammern dahinter steht, bedeutet dies, daß Ihr zuerst noch in den Genuß einer Zwischensequenz kommt, bevor das



Prügelknabe Klayman mit einem Wurfgeschoß.

eigentliche Level geladen wird.

Erste Cheats erreichten uns ebenfalls bereits (und zwar von Jan Wargalla), die jeweils im Pausenmenü eingedaddelt werden:

In Tinte getauchter Klayman
L2, O, O, ←, Select, L2, ↑, ↓

Kleiner Klayman
R1, ←, □, △, R1, ←, □, △

Extra Halo
R2, O, O, ↓, ←, O, →, ↓

20 Schuß Munition
↓, O, ↑, R2, ←, △, Select, Select

"Schatteneffekt" wenn Klayman sich bewegt
↓, →, △, L2, ↑, ←, △, Select

Das Wissenschaftszentrum (22 Leben)



Monkey Tempel (FMV) – wahlweise geht auch L1, R1, L2, R2 (20 Leben)

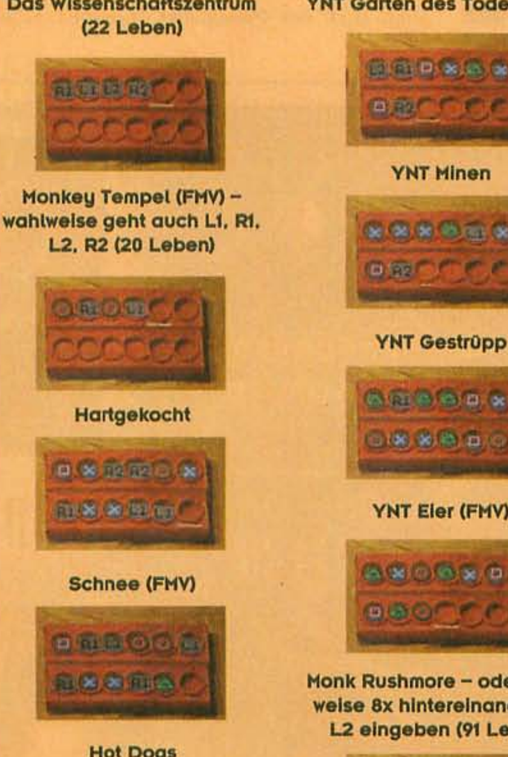
Hartgekocht

Schnee (FMV)

Hot Dogs

Terror über den Wolken

YNT Garten des Todes (FMV)



YNT Minen

YNT Gestrüpp

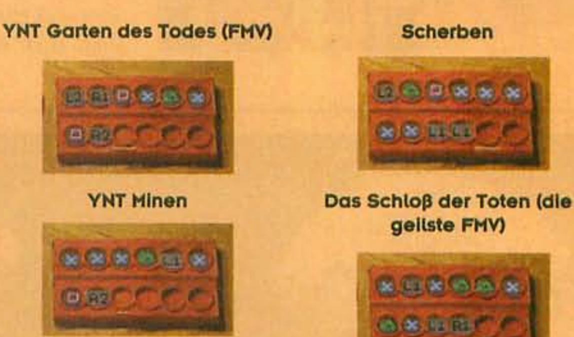
YNT Eier (FMV)

Monk Rushmore – oder wahlweise 8x hintereinander R1, L2 eingeben (91 Leben)



Der Klops

Scherben



Das Schloß der Toten (die geilste FMV)

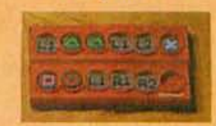
Das unglaubliche Rennen



Friedhof der Würmer



Evil Engine Nr. 9



Und zum Schluß noch zwei Hyper-Leben-Paßwörter ohne Bild:
Skull Monkey Brücke (86 Leben)
R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, L2
Monkey Zauberer (52 Leben)
Einfach 8x hintereinander L1, R1 eingeben



So ein heftiges "Fußpaßwort" erleichtert das Gemetzel natürlich ganz erheblich...

SONY PLAYSTATION

ONE

Markus Theisen aus Neuwied, der oide Tausendsassa, hat zwei geile Cheats für diesen geilen neuen Shooter eingereicht:
Als Paßwort "**MAXPOWER**" eingeben, und alle Waffen sind anwählbar.
Als Paßwort "**HEVYFEET**" eingeben, und ein Level-Select-Menü erscheint.
Der Vollständigkeit halber hier auch noch die regulären Codes, falls wem die FEET zu HEVY sind...
Level 2: **DIYGIXRA**
Level 3: **KCSVJTJB**
Level 4: **RWLKLPBC**
Level 5: **YQFZMLTC**
Level 6: **FLZNOHLD**

SONY PLAYSTATION

Nuclear Strike

Patrick Fabri hat noch eine ganze Liste Special-Codes ausgegraben, die wir aber aus Platzmangel hier nur lose aneinandergereiht wiedergeben, ohne auf die spezifischen Auswirkungen einzugehen. Die regulären Level-Paßwörter sowie einige frühe Cheat-Codes finden sich übrigens bereits in der VG 12/97.

BUCCANEER, HAMMERHEAD, DETONATE, AFTERSHOCK, BLITZKRIEG, CHESSPIECE, NOMANSLAND, BASTILLE, UNLEADED, GUNSRUS, CHAINMAIL, APACHELITE, CROSSEYED, OLDSCHOOL, DIGIT, SURFIN, SHARKBAIT, MAD BOMBER, CHESSYPOOF



SONY PLAYSTATION

Courier Crisis

Mr. Wargalla hat seine Paßwörter zwar schon letzten November eingereicht. Damals wußten wir allerdings noch nicht, ob sie auch bei der Pal-Version funktionieren würden. Jetzt wissen wir's:

Level	Paßwort
1	**EFLCIFCGKJ**
2	**IFLCIFCCKI**
3	**MFLCIFCOKJ**
4	**AFLCIFCKKJ**
5	**FHCLFIGCJL**
6	**FLCLFICCIL**
7	**FPCLFIOCJL**
8	**FDCLFIKCJL**
9	**KFLCIFCGII**
10	**OFLCIFCCII**
11	**CFLCIFCOIJ**
12	**GFLCIFCKIJ**
13	**FFCLFIGCJJ**
14	**FJCLFICCIJ**
15	**FNCLFIOCJJ**
Alien als Fahrer	**XFIFTYONEX**
Gorilla als Fahrer	**SAVAGEAPES**

Noch was nettes:
R1+R2 = Stinkefinger rechts ausfahren
L1+L2 = Stinkefinger links ausfahren



Level 15 mal stilgerecht als Alien erkunden? Mit unseren Paßwörtern alles kein Problem!

DICKES ENDE

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das böse Erwachen kommt noch". Wie recht diese Klugscheißer nur immer wieder haben. Auch in diesem Monat sollte es dicke kommen:

Programmierer oder so ähnlich werden willer

Wie gut, daß man in einem großen Verlag arbeitet, wo die Assistenzladies und Postverteilerfritzen auch nur Menschen sind und manchmal was in die falsche Postkiste werfen – in diesem Fall in meine Tipswanne. Obwohl, so falsch war der Griff vielleicht ja gar nicht, könnte die Veröffentlichung des folgenden Briefs in diesem Fall einem jungen Talent gar einen sicheren Job in der Industrie einbringen. Ich zitiere aus dem Anschreiben des Martin R., wohnhaft zu Berlin: "Sehr geehrter Scheff, Redaktionör, Ich weiß nicht wie ich mich an der Firma Play Station wenden soll deshalb wende ich mich zu ihnen. Mir ist eine Idee gekommen was Play Station für ein Spiel machen könnte, denn so ein Spiel hat glaube ich noch niemand rausgebracht. Es geht um STREETHOKEY! Man könnte ja Tuoniere, 2P spielen, Inlineketes aussuchen, Räder; Bremsen, Schützer u.s.w. Bitte bringen sie meine Idee irgendwie in die Firma Play Sattion!!! Es währe sehr nett wenn PlayStation mein Angebot annehmen würde" Nicht auf den Kopf gefallen, der Martin. Alle Achtung! Die Idee hat was, ganz eindeutig. Da unser Heft von führenden Mitarbeitern der "Firma PlayStation" gelesen wird – das haben repräsentative Umfragen ergeben – stehen die Chancen also gar nicht mal schlecht. Ernstgemeinte Angebote richten Sie bitte an die Redaktion Video Games, Stichwort "Jobbörse" Gruber Str. 46a, 85586 Poing. Wir spielen dann gerne die Samariter und leiten entsprechende Angebote nach Berlin weiter, ist doch Ehrensache!





Marc Vogel, Leser seit der ersten Ausgabe, aus Witten bzw. neuerdings Oberboingen/Württ. hat sich seinen Umzugsstreß von der Seele gezeichnet. Das ist dabei herausgekommen.

WIE LÄUFT'S?

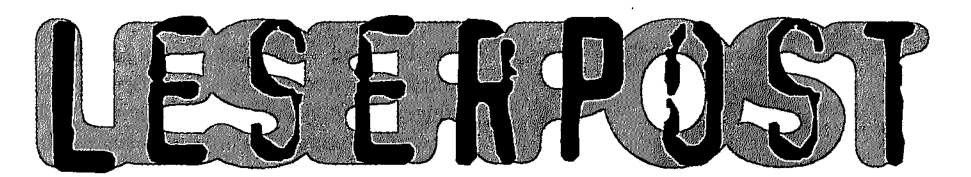
Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns/sich unnötige Arbeit:
1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.
5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda-, Mario- und Sonic-, sowie zu indizierten Spielen könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen Tekken, Toshinden, TR2 oder Resident Evil 2 sind wir bereits bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor 40 bis 500 Mark!
Da bitte hinschicken:

WEKA Consumer Medien
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing
und hier noch die entsprechende Emiladresse: dsauer@wekanet.de

Deutsch für Anfänger

In der hiesigen Film- und Fernsehindustrie gehört es zum guten Ton, ja es ist sogar essentiell, daß Werke aus dem Ausland sach- und fachgemäß korrekt in die deutsche Sprache umgesetzt werden, bevor man sie dem Publikum darbietet. Niemand in dieser Branche kann es sich leisten, ein stümperhaft übersetztes Drehbuch in die Welt zu setzen. Jeder von uns sieht es zudem als selbstverständlich an, daß Filmdialoge auch im richtigen Kontext erscheinen, sprich der Atmosphäre und der jeweiligen Situation angepaßt sind. Kein Studioregisseur wird John Travolta in der deutschen Fassung von "Face/Off" Ausdrücke wie "Fäkalien!" oder "Exkremente!" entlocken können. Statt dessen legt er dem Helden einfach das sinnverwandte Wort "Scheiße!" in den Mund, damit der durchschnittliche Bundesbürger auch auf Anhieb versteht, was gemeint ist. Was beim Film und Fernsehen – und in unserem alltäglichen Leben als selbstverständlich gilt, scheint in einem anderen, nicht allzu sehr entfernten Zweig der Unterhaltungsindustrie noch reine Utopie zu sein, nämlich in der Welt der Videospiele. Am schwersten betroffen in dieser Kategorie sind natürlich Titel mit besonders viel Text wie beispielsweise Rollenspiele und Action-Adventures. Viele Hersteller, darunter auch renommierte Häuser, versäumen es regelrecht, die nötige Kontrolle der sprachlichen Qualität vorzunehmen. Sehr oft wird eine völlig unpassende Formulierung in den Raum gestellt. Im schlimmsten Fall werden komplette Passagen derart verunstaltet, daß man am Ende nur vermuten kann, ob es sich dabei um etwas aus der deutschen Sprache handelt. Bei vielen Firmen kommt noch der Umstand hinzu, daß sie selbst keinerlei Entscheidungsbefugnisse über Spieleumsetzungen haben. Wenn die Europazentrale eines Herstellers seinen Sitz in England hat, werden dort die Titel konvertiert und übersetzt – oftmals von Leuten, die die deutsche Sprache überhaupt nicht beherrschen. Daß solche minderwertigen Produkte dann für Preise zwischen 80 und 120 Mark auf den Markt gebracht werden dürfen, ist in einem Land wie Deutschland, wo Verbraucherschutz großgeschrieben wird, unvorstellbar. Anders sieht die Situation natürlich aus, wenn Spiele in direkter Regie eines heimischen Herstellers bzw. Distributors umgesetzt werden. Hier kann man sicher sein, daß zumindest die deutsche Sprache korrekt ist. Es bleibt also zu hoffen, daß in Zukunft alle Hersteller sich der Verantwortung bewußt werden, die sie mit dem Verkauf von Spieletiteln übernehmen. Pädagogischer Müll und Ware zweiter Klasse tragen nicht unbedingt dazu bei, einen Markt längerfristig aufrecht zu erhalten. *tet*





Unser Forumthema "Hilfe: Spieleflut auf der PlayStation" fand umfangreiche Resonanz bei Euch, und aus den Zuschriften gingen eine Menge interessanter Aspekte hinsichtlich der Qual der Wahl beim Zocken hervor. Außerdem feiern wir ein Exoten-Revival, machen auf vielfachen Wunsch eine weitere Rubrik auf und enthüllen Tets neueste Nebenbeschäftigung, die mit *Final Fantasy VII* zu tun hat. Viel Spaß beim Schmökern!

Forum 2/98: Spieleflut

Hallo Ralph! Zu viele Spiele kann es (zumindest aus Verbrauchersicht) meiner Meinung nach gar nicht geben. Je mehr Spiele angeboten werden, um so größer ist die Chance, daß etwas für den jeweiligen Geschmack dabei ist. Wie sonst wäre es möglich, auch heute noch Shooter-Perlen à la *Einhänder* serviert zu bekommen? Auf dem N64 spielt sich in dieser Richtung leider nichts ab. Dort wird zu sehr auf das Knuddel- und Persilimage der wenigen erhältlichen Spiele geachtet, um ja die Zielgruppe nicht zu verschrecken. Experimente wird man mit der Lupe suchen müssen. Dadurch wenden sich langsam, aber sicher die nicht dieser Kategorie angehörigen Spieler von Nintendo ab. *Goldeneye* (noch nicht mal offiziell in Deutschland erhältlich) allein reicht eben nicht. Das soll jetzt aber nicht bedeuten, daß ich mir gegebenenfalls (Top-)Spiele in rauhen Mengen leisten könnte. Als Freak gönne ich mir zwar bestimmt mehr Spiele als der Durchschnittszocker, aber den Anspruch, alle guten Games gespielt zu haben, mußte ich längst aufgeben. So etwas kann strenggenommen höchstens ein Mitglied einer Redaktion wie der Euren. Außerhalb dieser kleinen Idylle müssen je nach vorhandenem Geld, Zeit und Geschmack mehr oder weniger schmerzliche Kompromisse eingegangen werden. Daß demzufolge schon mal ein im Grunde guter Titel auf der Strecke bleibt, ist nicht unwahrscheinlich. Im Gegenteil: Das goldene Zeitalter der Home Computer und Videospielkonsolen ist unwiederbringlich verlorengegangen. Auch sehr gute Spiele haben es aufgrund der verschärften Bedingungen schwer, überhaupt noch zu Klassikern zu werden. Games sind inzwischen schon fast zu einem Verbrauchsgut geworden, betrachtet man die Zeitspanne, in der sie im Mittelpunkt des Interesses stehen. Letztendlich bleibt es jedem selbst überlassen, ob er sich den Vorgaben von Handel bzw. Gesellschaft beugt oder nicht doch lieber seinen ganz persönlichen Weg findet, in dem er seine persönlichen Klassiker kürt. Man muß nicht alles gespielt haben. Erfreuen wir uns der großen Anzahl superber PS-Spiele. Fragt sich nur, wie lange Hersteller und Händler die auf den einzelnen Titel bezogen geringen Gewinne hinnehmen wollen und können.

Joachim Hesse, Darmstadt

Hallo VIDEO GAMES! Auch ich will mal meinen Senf zum Forumthema geben. Mich stört es immer wieder, daß die enorme Softwareflut auf der PlayStation kritisiert wird. Viele sagen, daß es eine Menge Schrott-Games gibt, aber dann sollen sie diese eben einfach ignorieren! Heute schaut man doch nicht mehr auf die Verpackung und kauft sich das Game. Dafür gibt's schließlich die VG. Dadurch kennt man die exzellenten Titel und den verachtenswerten Rest und kann sich so gezielt vor Fehleinkäufen schützen. Ich finde es jedenfalls super, daß es massig gute Titel für fast jedes Genre gibt. Ganz schlimm ist die Situation nur bei den Rennspielen: Dort sind x starke Games vorhanden, und es ist wohl unvermeidlich, daß auch ein Hit mit VG-Wertung ca. 80% auf der Strecke bleibt.

Rolf Ueltschi, CH-Weissenburg

Hi VG-Team! Ich bin Leser der ersten Stunde und habe mich besonders über den Zubehör-Test in der VG 2/98 gefreut. Das war aber auch höchste Zeit, denn Ihr habt ja schon eine Ewigkeit nichts mehr vorgestellt. Hoffentlich bringt Ihr auch weiter in regelmäßigen Abständen neue Tests. Mich interessiert auch, warum Ihr keine Importe mehr testet? Gibt es Unterschiede zwischen der japanischen und der US-Version von *Resident Evil 2*? Schreibt doch bitte in regelmäßigen Abständen, welche japaniachen Rollenspiele ins Englische übersetzt werden. Zum Forumthema: Es ist zwar richtig, daß es viele gute Titel für Sonys Konsole gibt, es stellt sich jedoch die Frage, ob man auch wirklich alle besitzen muß! Schließlich ist es nur ein Hobby. Ich persönlich unterteile Spiele in folgende Kategorien.

1. Spiele, die man unbedingt haben muß, wie z.B. *Resident Evil 1+2*, *Tomb Raider 2* oder *Formel 1 '97*, d.h. auf jeden Fall kaufen!
2. Games, die man gesehen haben sollte, als da wären *Abe's Oddysee*, *Time Crisis* oder *Final Fantasy VII*.
3. Titel, die nur Mittelmaß darstellen, aber zumindest kurzfristig Spaß machen (*Overboard*, *Street Fighter*-Serie, wer braucht die noch ??)
4. Der Rest, deren Existenzberechtigung fragwürdig zu sein scheint: *Parappa the Rappa*, *Spice World*, Updates von EA Sports und anderen Sportspieleherstellern (wer braucht *jedes* Jahr ein neues FIFA?)

Außerhalb der Wertung fallen Remakes älterer Spiele (*Rampage World Tour*: Coool!) und Oldie-Sammlungen, über die man wohl nichts sagen muß.

Insgesamt habe ich folgende Erfahrung gemacht: Je mehr Spiele ich besitze, desto weniger Zeit verbringe ich mit den einzelnen Titeln. Deshalb werde ich nicht alle Top-Titel (was immer das bedeuten mag, schließlich ist es Geschmackssache) kaufen. So ist für mich sichergestellt, daß ich aus jedem Spiel den größtmöglichen Spielspaß ziehe, auch wenn ich in Kauf nehmen muß, ein besonders gutes Spiel zu verpassen. So könntet Ihr einen Hit mit 99% bewerten, und ich würde es dennoch verschmähen, wenn mir das Genre nicht liegt.

Daniel Latek, Herten

Hi VG! Obwohl ich ein eingefleischter, aber nicht überzeugter Sony-Fan bin (Anm d. Red.: Ist das nicht ein Widerspruch?), halte ich deren Taktik, hunderte von Spielen auf den Markt zu werfen, für schwachsinnig. Ich besitze meine PlayStation schon seit über zwei Jahren, und in dieser Zeit haben es gerade mal zwei Spiele geschafft, mich restlos zu überzeugen: *Resident Evil 2* und *Final Fantasy VII*. Die anderen 20 Games, die ich besitze, *sind* zwar gut, aber es fehlt irgendwie der letzte Kick. (z.B. *Disruptor*, *Alien Trilogy* oder *Ridge Racer*). Da finde ich, ehrlich gesagt, Nintendos Strategie besser, nicht viele, dafür aber qualitativ hochwertige Spiele auf den Markt zu bringen. Die meisten PS-Releases reihen sich für meine Begriffe in die Kategorie "unbrauchbar" ein. Und damit meine ich offenbar nicht nur jene, die Ihr mit "Hilfe" oder "Na Ja" bewertet habt. Auch manche, die mit "Gut" abgeschnitten haben, finde ich total sinnlos. Ich habe *G-Police* angespielt und frage mich (wie bei der gesamten Psygnosis-Palette), wie jemand so einen Ramsch spielen kann. Was Spiele angeht, so bin ich wohl etwas verwöhnt. Aber ich sehe nicht ein, mir für 100 Mark etwas zu kaufen, das ich in ein paar Tagen durch hab' und dann in die Ecke werfe. Zum Glück gibt es noch PS-Besitzer, die nicht so denken, sonst würde Sony seine Software wohl überhaupt nicht loswerden.

Peter Bartusek, Kahla

Ich habe gerade, von der Warterei auf RE2 PAL abgesehen, nichts besseres zu tun und möchte mich deshalb zu Eurem Forumthema äußern. Die Frage, ob ein Riesenangebot an Spielen für die PlayStation positiv oder negativ ist, beantworte ich klar mit ersterem. Warum?

Nun, es liegt doch auf der Hand, daß mehr Titel auch eine größeren Nachfragebereich abdecken. Ein Spiel, daß Ihr mit 70% bewertet, kann für einen Liebhaber sogar um die 90% liegen. Wenn man jedoch ein Nintendo 64 besitzt, muß man schon ein ausgesprochener Mario-Fan sein, denn in fast jedem Spiel (wieviele gibt's überhaupt: Elf oder Zwölf?) kommt dieser Name oder einer seiner Verwandten mindestens einmal vor. Es kann schon sein, daß qualitativ hochwertige Spiele auf der PS nicht den Ruf erlangen, den sie eigentlich verdient hätten, jedoch wird schon jeder für sich selbst entscheiden, was ihm gefällt. Desweiteren bin ich der Meinung, daß das N64 zum größten Teil eine Altersgruppe zwischen acht und 14 Jahren anspricht, da kaum ein Spiel existiert, das nicht auf niedlich getrimmt ist. Da nützt es mir persönlich auch nichts, daß fast jeder Release mit einem Classic ausgezeichnet wird. Zu Beginn war ich zwecks Anschaffung einer PlayStation oder eines N64 sehr am grübeln. Ich habe mir schließlich aufgrund der billigeren Software Sonys graue Wunderkiste zugelegt und bis heute meine Entscheidung nicht bereut. See ya! **Mike Burandt, Berlin**

*Wir in der Redaktion waren anfangs natürlich völlig aus dem Häuschen, ob der Flut an PS-Spielen, die größtenteils der gehobenen Gameplay-Klasse angehören. Aufgrund des schwer in die Gänge kommenden Nintendo 64 (Wo bleibt die PAL-Spiele-Nachhut?) und des freien Falls ins Bodenlose des Sega Saturn sehen wir die Sache mittlerweile etwas differenzierter. Um nicht Gefahr zu laufen, aus einem Multiformatmagazin aufgrund von Sonys drückender Marktüberlegenheit zum systemspezifischen Mag abzudriften, werden wir nicht mehr jeden noch so unwichtigen PS-Titel featuren, und zum Ausgleich stattdessen den einen oder anderen Insider-Saturn-Import genauer unter die Lupe nehmen, die wenigen guten N64-Titel detaillierter begutachten (**siehe 1080 Degrees Snowboarding**) und auch die Exoten nicht zu kurz kommen lassen. Als PS-Besitzer kann die Spieleflut dagegen schon zur Qual werden, je nachdem wie exzessiv man sein Hobby gedenkt auszuüben. Als ich noch Privatspieler war, mußte einfach jedes Mega Drive-Spiel jenseits der 70%-VG-Spielspaß-Marke gezockt werden, sei es nun durch Ausleihen, Tausch, Gebrauchtkauf oder andere Mittel. Das ist heutzutage wohl nicht mehr möglich. Selbst hier in der Redaktion kennt nicht mehr jeder Redakteur jeden einzelnen Titel, obwohl wir das natürlich stets versuchen, aber man bleibt doch immer mehr an den edlen Games kleben, hehe. Daß heute nach Rolfs Meinung die meisten Spielekäufe aufgrund des Urteils der Fachpresse getätigt werden, ist leider nur eine Illusion. Wie allgemein bekannt ist, hat Sony unlängst seine 1.000.000ste PlayStation in deutschen Landen unter die Zocker gebracht, aber die summierte Auflage aller Fachmagazine schwankt je nach Angaben und Richtigkeit selbiger zwischen 300.000 und 500.000 Einheiten. Bedenkt man jetzt noch, daß viele Leute mehrere Mags lesen, bleibt ein großer Prozentsatz PS-Besitzer, die ihre Einkäufe ohne jegliche Profi-Unterstützung tätigen, weshalb auch die weniger gute Software eben nicht zuletzt aufgrund bunter Cover ("Uiih, guck mal **Space Jam** mit Bugs Bunny!") und anderer nicht nachvollziehbarer Entscheidungskriterien ihre Abnehmer findet. Wirklich dicke Gewinne machen aber nur ganz wenige, große und/oder stark gehypte Titel wie **Tomb Raider 2** oder sicher bald auch **Resident Evil 2**, weshalb sich die Frage hinsichtlich der Vor- und Nachteile einer Spieleflut wohl durch die Marktgesetze von selbst lösen wird.*

*Zu den Fragen von Daniel: Zubehör-Tests werden ab sofort in regelmäßigen Abständen folgen. Schon auf der Nürnberger Spielwarenmesse haben wir wieder jede Menge Pads, Rumble Paks und Lenkräder gesichtet, die sich dem VG-Urteil beugen müssen, bevor sie auf Euch losgelassen werden. Das Testen von Importen beruht auf einer alten VG-Grundsatzentscheidung: Gibt's einen funktionierenden Adapter für die Hardware, werden Importe getestet. Da das sowohl bei N64 und PlayStation nicht der Fall ist (jedem neuen N64-Adapter folgt sofort das nächste darauf inkompatible Spiel), verzichten wir auf solche Importtests. Beim Saturn und Neo Geo stellt das dagegen kein Problem dar. Ausnahmen bestätigen jedoch die Regel (siehe **X-Men vs. Street Fighter**: Mit RAM-Modul nur auf einem umgebauten Saturn spielbar), und wenn ein PAL-Release mehr als unwahrscheinlich ist (z.B. **Wild Arms**), nehmen wir auch gute japanische oder US-Titel spielspaßtechnisch unter die Lupe. Bezüglich der RPG-Übersetzungen haben wir Dein Anliegen an Tet weitergeleitet, und mit Fragen zu RE2 warte bitte auf unseren ausführlichen Test in der VG 5/98.*

Neo Geo Revival

Das allgemeine Veränderungschaos scheint Euch gut zu tun. Die VG gefällt mir in letzter Zeit wieder deutlich besser. Alex und Rob wünsche ich natürlich alles Gute. Etwas Erfreuliches scheint der Weggang des latent exotenfeindlichen Letzteren ja schon bewirkt zu haben, wenn ich da auf Seite 68 der VG 2/98 schaue. Herzlichen Glückwunsch zu dem Preview eines neuen Neo Geo-Werkes. Das wurde auch Zeit, daß Ihr mal wieder etwas Platz für ein SNK-Spiel spendiert, als nur einen Mini-Schnipsel im Newsteil! Hoffentlich war das keine Eintagsfliege. Vielleicht bekommen wir im Rahmen dieser rasanten Steigerung sogar bald drei statt zwei Bilder von weiteren Titeln zu Geischt. Schön wäre es jedenfalls! **Joachim Hesse, Darmstadt**

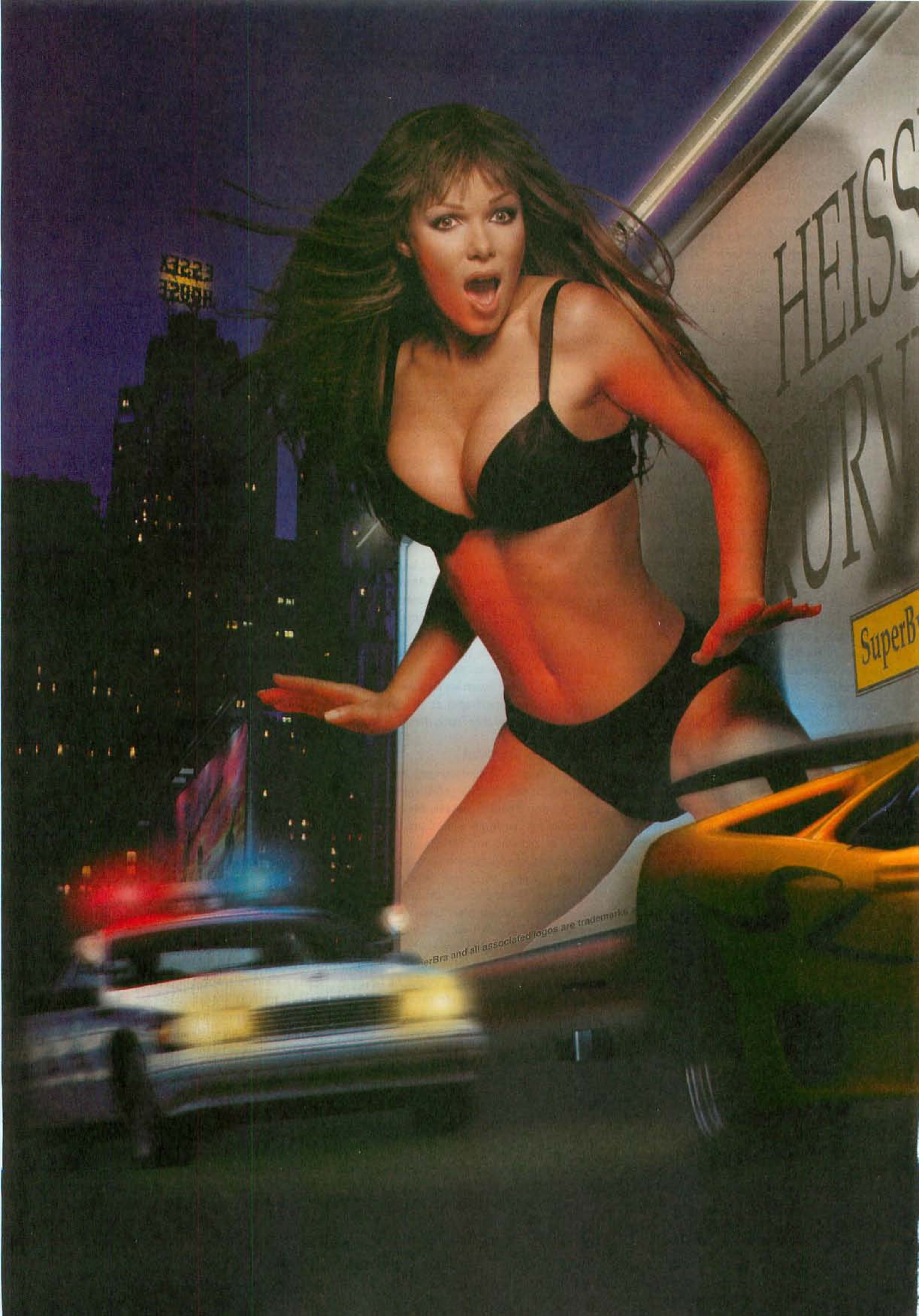
Da sich Euer alter Galeerentreiber (Anm. d. Red.: Vize-Galeerentreiber!) verdrückt hat, nehme ich das mal als Anlaß, ein paar Fragen bezüglich meiner zweitliebsten Konsole (nach der Multinorm-PlayStation) zu stellen.

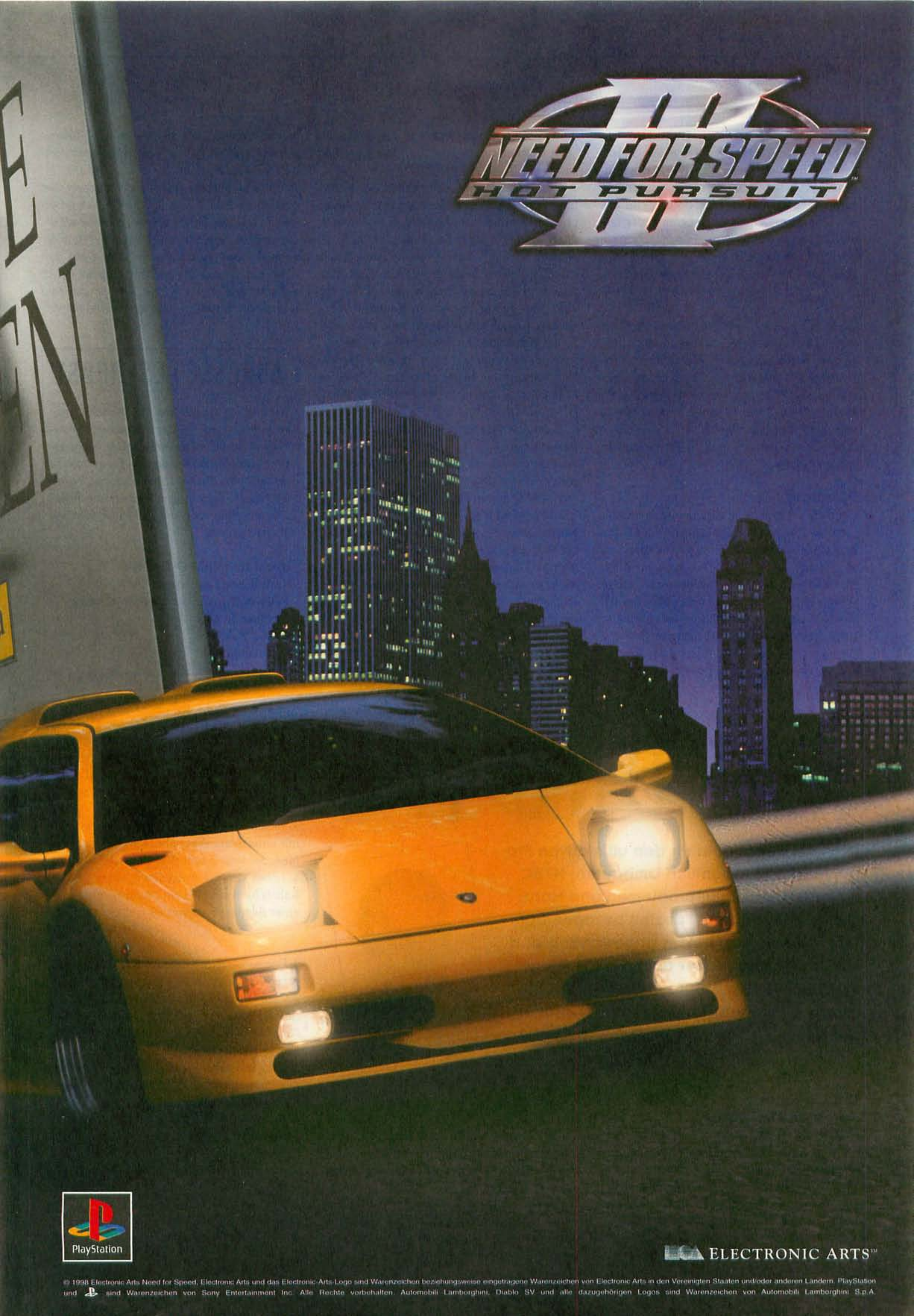
1. Testet Ihr jetzt wieder Neo Geo-Spiele? Bitte!
2. Habt Ihr eigentlich den Release von *King of Fighters '97* verschlafen? Ich spiele schon mehrere Monate die japanische CD-Version.
3. Eine technische Frage: Ich habe mein Neo Geo CD eigenhändig auf Multinorm umgebaut, weil mich der Schweißmodus bei Samurai Shodown gewaltig nervte. Für den US-Modus aktiviert man nun Jumper 1 (JN1), für europäisch JN2, wozu dienen aber die restlichen Jumper?
4. Ich habe gelesen, daß *King of Fighters '96* in der Modulversion 362 Mbit hat, jedoch steht auf dem NG bekanntlich Max 330 Mega. Wie verträgt sich das? **Tobias Bauer, A-Lilienfeld**

*Wir haben in der Tat vor, als Multiformatmagazin den Exoten wieder mehr Platz als bisher (de facto null) einzuräumen. Den Anfang machte unser kleiner **The Last Blade**-Preview, um zu sehen, wie das ganze bei Euch ankommt. Aufgrund der positiven Resonanz testeten wir in der VG 3/98 dann auch **King of Fighters '97**, dessen US-Version haarscharf am Redaktionsschluß der VG 2/98 vorbeischrammte, also vergessen haben wir's auf gar keinen Fall! In dieser Ausgabe findet Ihr einen Test der 474 Mbit (!) dicken Modulversion von **The Last Blade**, und das wird bestimmt nicht der letzte seiner Art sein, denn SNK hat angekündigt, neben dem Bemühen, das Neo Geo 64 endlich vernünftig auf die Beine zu stellen, unser geliebtes acht Jahre altes Advanced Entertainment System noch mindestens zwei weitere Jahre mit frischer Software zu versorgen. Und es sind schon einige vielversprechende Titel angekündigt, u.a. **King of Fighters '98**, der **Pulstar**-Nachfolger **Blazing Star** und ein **Commando**-Clone namens **Shock Stormers** von Saurus. Zu Tobias: Respekt vor Deinen Umbaukünsten, aber mit der Jumper-Frage können wir Dir nicht weiterhelfen. Hier heißt's einfach: Ausprobieren. Bezüglich der Megs-Überschreitung: Durch Datenkomprimierung und geschickte Adressierung läßt sich diese Schranke genauso umgehen, wie das seinerzeit auf dem Super Nintendo der Fall war. Dort kamen gegen Ende der Ära Module mit 32 MBit (**Donkey Kong**) und sogar 48 Mbit auf dem Markt. Je weiter jedoch die Speichergrenze überschritten wird, desto mehr Rechenleistung muß vom Prozessor abgezwackt werden, was sich natürlich auch etwas auf die Geschwindigkeit auswirken kann. Bei **The Last Blade** ist dies aber noch nicht der Fall.*

Final Fantasy VII – Deutsch

Tach miteinander! Seit ungefähr drei Monaten fesselt mich FFVII nun schon an den Screen. Ich habe es nun bereits mehrere Male durchgespielt und bin vollends überzeugt, daß es das bisher monumentalste RPG darstellt, das mir je zwischen die Finger gekommen ist. (...) Eines stört mich jedoch gewaltig: Ich stimme Tet voll und ganz zu, was die Schlampigkeit der Übersetzer betrifft. Ich habe noch nie ein so grauenhaftes Deutsch gesehen. Sätze sind unvollständig, Namen vertauscht und einige Satzteile immer noch in Englisch gehalten. Außerdem haben sich die Typen wirklich alle Mühe gegeben, durch Umformung von Sätzen oder Textänderungen den Charakteren ihre ursprüngliche Tiefe zu nehmen. "Mein Pro-


HEISS
erBra and all associated logos are trademarks


NEED FOR SPEED III
HOT PURSUIT
PlayStation
ELECTRONIC ARTS™
© 1998 Electronic Arts Need for Speed, Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Automobili Lamborghini, Diablo SV und alle dazugehörigen Logos sind Warenzeichen von Automobili Lamborghini S.p.A.

blem mit sich bewegenden Gefährten" läßt schön grüßen. Wahrscheinlich wollte Square das Spiel möglichst schnell auf den Markt bringen. Somit fielen wohl einige Textpassagen, wie auch einige Videosequenzen, unter Zeitdruck der Schere zum Opfer. Liebe Leute in der Verwaltungsetage von Square: Wenn Ihr schon ein solch grandioses Spiel entwickelt, dann nehmt Euch bitte die Zeit dafür! Herzliche Grüße,

Alexander Joho, CH-Stetten

Die Sache mit der schlampigen Übersetzung dieses Hit-RPGs hat uns auch ganz schön gewurmt und einen ganz besonders: Unseren Tet. Das hatte zur Folge, daß er sich jetzt höchstpersönlich um die Übersetzung der PC-Version von ***Final Fantasy VII*** *kümmern wird. Für die PS-Version ist dies leider zu spät. Tja, jetzt hat Tet mit einem ca. 25 cm dicken DIN A4-Textbuch einiges zu tun in den nächsten Tagen und Nächten.*

Specials

Liebe VGler! Ich stecke gerade mitten im Abiturstreß und finde deshalb nicht so oft die Zeit, Konsolen einzuschalten. Wenn, dann landet hauptsächlich Rares *Goldeneye* im N64-Modulschacht. Ich habe zudem noch einige Vorschläge für Euer echt cooles Mag, das ich jetzt seit vier Jahren im Abo beziehe:
1. Wo bleiben die N64-Verkaufscharts?
2. Bringt doch mal wieder ein paar Specials wie in den guten alten Power Play-Zeiten: " Die besten Strategiespiele", "Spielehelden", "Die besten Abspänne", "Shoot'em Up-Classics" etc.
3. Wie wäre es mit einer Bildergeschichte über Euch (Multiplayer-Sessions, Tets und Ralphs *Bio Hazard*-Marathon, Wolfi vor einem Atari 2600, Ein Tag in der Redaktion etc.)
Ansonsten ist Euer Test-/Preview-/Mail-/Rat&Tat-Teil der beste, den es gibt. Zudem ist ja endlich der Szene-Chat wieder da! By the way, was macht eigentlich Capcom? Entwickeln die nun fürs N64? Ich habe etwas von Street Fighter 64 und Resident Evil 64 gehört. Ich freue mich auf jeden Fall auf *1080 Degrees Snowboarding* und *House of the Dead*. Bis demnäxt, Euer VG-Freak

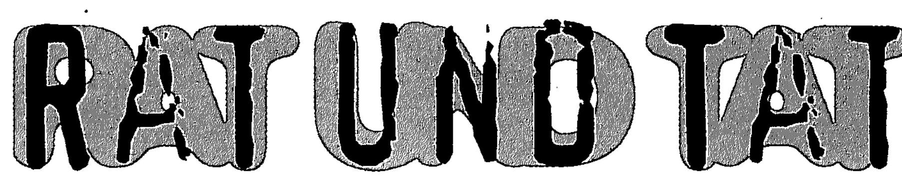
Jan Boekhoff, Oldenburg

Ja, ja der Abi-Streß, woher kenne ich das bloß!? Zu Deinen Fragen:
1. Sobald es mehr als zehn offiziell erhältliche Titel gibt...Im Ernst: Aufgrund des geringen Angebots machen N64-Charts im Moment noch keinen Sinn.
2. Auf die gleiche Idee sind wir auch gekommen und präsentieren in dieser Ausgabe das erste große Special über Emulatoren von Wolfgang, dem in der nächsten VG eines über Videospiel-Soundtracks von mir folgen wird. Je nach Themenverfügbarkeit wollen wir Euch ab jetzt in jeder Ausgabe ein Special bringen. Zwei weitere sind schon in Planung, laßt Euch überraschen!
3. Wir arbeiten schon daran, unseren Turtles-Bihlmaier für neue Cartoon-Episoden zu gewinnen. Sollte das nicht klappen, wäre auch eine Bildergeschichte denkbar. Was denken die anderen darüber? Schreibt uns!
In der Gerüchteküche brodelt in der Tat etwas über ein Capcom-N64-Projekt. Dabei soll es sich entweder um ein Street Fighter oder um eine Episode der Darkstalkers-Serie handeln. Resident Evil ist in der Form mit den ganzen Render-Screens auf dem N64 nicht machbar und auch nicht geplant. Ein RE 64 wäre eine andere Art von Spiel, so daß Fans wahrscheinlich sowieso enttäuscht sein würden.

ADRESSE LESERPOST

Siehe da, es hat gewirkt! Kaum steht unsere Adresse groß in der Mitte der Mail-o-Mania-Rubrik, statt versteckt im Impressum, schon ist ein Anstieg bei Eurer Post zu verzeichnen. Deshalb hier nochmal: Bei allen Fragen, Anregungen, Bemerkungen, Beschimpfungen rund um die Spielewelt und uns, schreibt an:

Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Leserpost
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Deutschland



Diesmal behandeln wir den ultimativen Fragenkatalog hinsichtlich Umbauten, NTSC, Adaptern, Anschlußproblemen und Hardwareerweiterungen, speziell bezogen auf das Nintendo 64. Leicht abgewandelt sind die Erkenntnisse aber auch für die PlayStation und den Saturn anwendbar. Auch für die bessere Unterhaltung der Ohren geben wir Euch einige Tips.



Der ultimative N64-Import-Umbau-Fragenkatalog

Ich habe einige Fragen bezüglich N64 und Importspielen an Euch:
1. Ist ein Umbau wirklich kompatibel, oder hat man damit dieselben Probleme wie mit Adaptern: Die "Veraltung", sprich neue Spiele funktionieren nicht mehr? Könnten dann auch deutsche Spiele nicht mehr funktionieren?
2. Könnte es Probleme mit späteren Hardwareerweiterungen, wie dem 64 DD geben? Oder funktioniert vielleicht sogar japanische oder US-Hardware?
3. Wie ist es eigentlich mit den 50/60 Hz? Wenn man seine Konsole auf 60 Hz umrüsten lassen kann, funktioniert das überhaupt mit allen Fernsehern? Die Fernseher sind schließlich der Grund, weshalb deutsche Konsolen überhaupt mit 50 Hz laufen.
4. Gibt es in München einen Umbaushop? Wie zuverlässig ist Wolfsoft?
5. Welchen Importspiele-Adapter würdet Ihr mir empfehlen? Was haltet Ihr vom Funmaker N64, der kostet schließlich nur DM 30,--?
6. Lohnt sich die Anschaffung eines S-Video-Kabels für mein N64 bei einem Fernseher mit einer Bilddiagonale von 68 cm?

Tim Golla, München

1. Eine hundertprozentige Sicherheit kann es nicht geben. Bei jedem Umbau besteht das Risiko, daß gewisse Importspiele (z.B. Starfox/Lylat Wars oder Gold-Discs wie auf unserer internen umgebauten PS) nicht laufen und/oder Probleme beim Abspielen von Sound und Videosequenzen auftreten. Da besteht kein Unterschied zwischen PS und N64. Rein theoretisch könnte auch der Fall auftreten (ist uns noch nicht zu Ohren gekommen), daß auch heimische Titel ihren Dienst versagen, Nintendo warnt ja in den Anleitungen davor. Generell ist die Chance jedoch wesentlich höher, daß ein Import auf einem Umbau läuft als mit einem Adapter.
2. Und wie, siehe 1! Im Gegensatz zu Sega oder SNK ist Nintendo schließlich berühmt-berüchtigt für das Schaffen aller Arten von Inkompatibilitä-

ten, um ihre Vision der strikten Märktetrennung aufrechtzuerhalten. Genaueres wird sich erst nach dem Release des 64 DD sagen lassen.

3. Die Grundvoraussetzung für das Anschließen einer Import- oder das Genießen einer umgebauten Konsole ist ein NTSC- (National Television System Committee) bzw. Multinormfernseher, also ein Gerät, das die US/JP-Fernsehnorm mit 60 Halbbildern pro Sekunde hat. Auch eine umgebaute Konsole kann Import-(d.h. NTSC-) Spiele nicht in Farbe darstellen, wenn der Fernseher nicht NTSC-tauglich ist.

4. Wir sind neutral und wollen niemand bestimmtes empfehlen. Auf die direkte Frage nach Wolfsoft müssen wir Dir aber mit einem klaren "ja" antworten. Es dauert zwar seine Zeit, aber mit seinen Umbauten sind in der Redaktion noch keinerlei Probleme aufgetreten.

5. Fürs N64 eigentlich keinen, denn wie Du schon selbst erkannt hast, sind die Dinger nur kurzzeitig einsetzbar, bis die nächste Importwelle hereinschwappt. Wenn Ihr Importe sicher spielen wollt, legt Euch ein japanisches oder US-N64 zu oder geht das geringe Risiko eines Umbaus ein (nicht selbst machen!).

6. Gegenüber dem Standard-Video-Signal ist es eine Verbesserung, keine Frage, egal auf welchem Fernseher. Gegen die RGB-Umbauten oder RGB-Kabel, wie in der VG 3/98 in einem kleinen Special beschrieben, kommt es aber nicht an.

Optimaler Sound

Meiner Meinung nach macht ein Spiel ohne den passenden Sound nur halb soviel Spaß. Wie also hole ich aus meiner PlayStation in Kombination mit der Stereoanlage das Optimum heraus. Ach ja, bezüglich Eurer Zubehörtests: Da ich mir nicht alles mögliche leisten kann, würde ich gern wissen, was Ihr denn als Zubehör-Grundausstattung vorschlagt. So long,

Dirk Heinen, Zwickau

Also, entweder, Du schließt die PlayStation mit den mitgelieferten Cinch-Kabeln direkt an die Stereoanlage (über AUX) an, mußt dann aber ohne zusätzlichen Sound vom Fernseher auskommen. Den erhält man etwa durch Kauf eines RGB-Scart-Kabels. Um den in einigen neueren Titeln codierten Dolby-Surround-Klang genießen zu dürfen, mußt Du noch etwas tiefer in die Tasche greifen und erstmal in eine entsprechende Stereoanlage investieren, aber darüber werden wir uns in einem Special auslassen. Als Hardware-Minimalausstattung empfehlen wir Dir ein Analog-Pad, das für Rennspiele unerläßlich ist und zudem als Zwei-Player-Pad genutzt werden kann. Alles andere ist Luxus und sollte je nach Gusto gekauft werden.

FORUMTHEMA

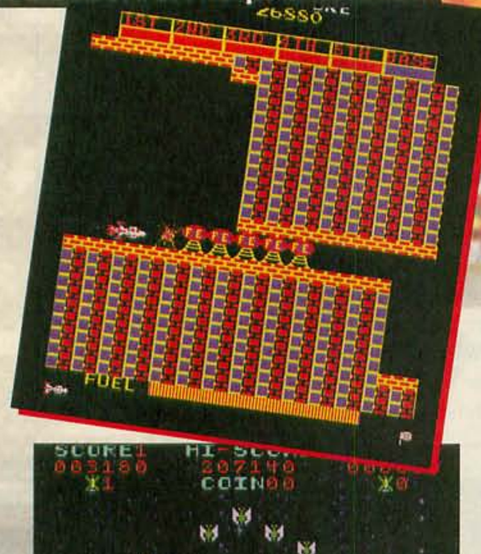
Diesmal wollen wir im Forum etwas abschweifen und uns mit dem Thema Videospiele und Movies beschäftigen. Gemeint ist nicht die klassische Richtung "Umsetzung eines Films", sondern "Umsetzung eines Spiels auf die Leinwand". Bisher sind eigentlich nur Flops vom Schlage eines Super Mario Bros. oder Street Fighter erschienen. Sehr interessant scheinen aber die Tomb Raider- und Resident Evil-Projekte zu werden. Für letzteren hat der deutsche Verleih Constantin bereits die Rechte in der Tasche. Wie genau müßte ein Film sich an die Spielvorlage halten? Würdet Ihr diese Streifen überhaupt anschauen? Wer sollte die Hauptrollen spielen? Von welchen Games würdet Ihr Euch noch Filme wünschen? Welcher Titel hätte am ehesten die Chance, kein Flop zu werden? Laßt die Schreibfeder/Computer glühen, wir sind gespannt auf Eure Reaktionen! Vorschläge für neue Forumthemen sind auch herzlich willkommen!

M.A.M.E. Teil 1
Arcade-Emulator

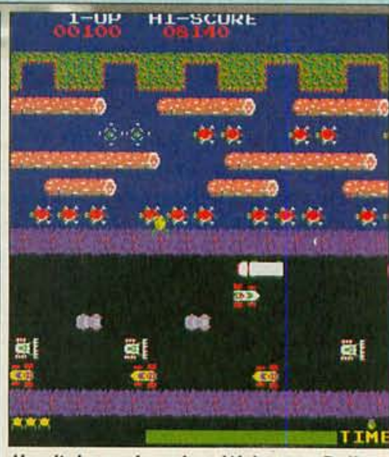
Die Renaissance längst vergessener Arcade-Perlen auf dem heimischen Rechner – das Zauberwort heißt Emulation

8100 HI-SCORE 237000
OOLONG KO BUCHU

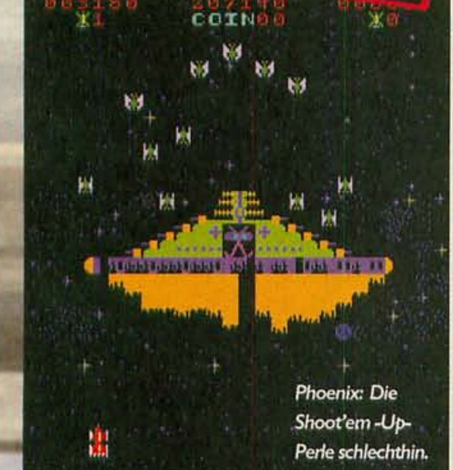
Yie Ar Kung Fu







Von links nach rechts: Weltraum-Ballerspiel "Scramble", das gute alte "Lady Bug" und Oldie-Hüpfspaß "Frogger".

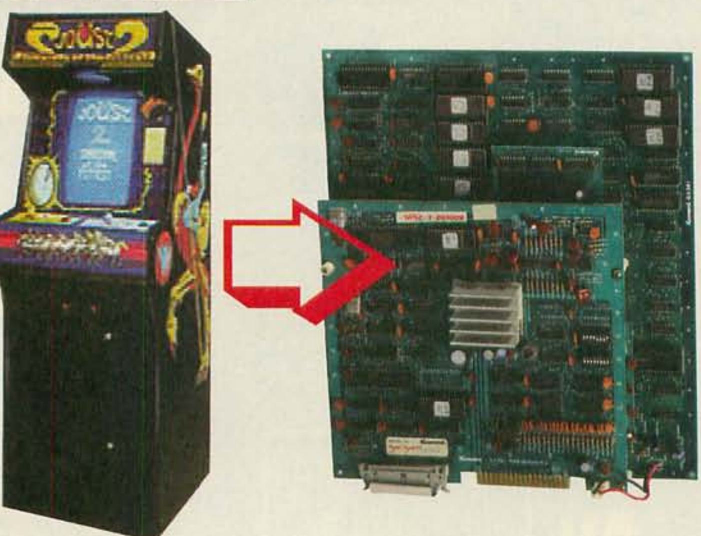


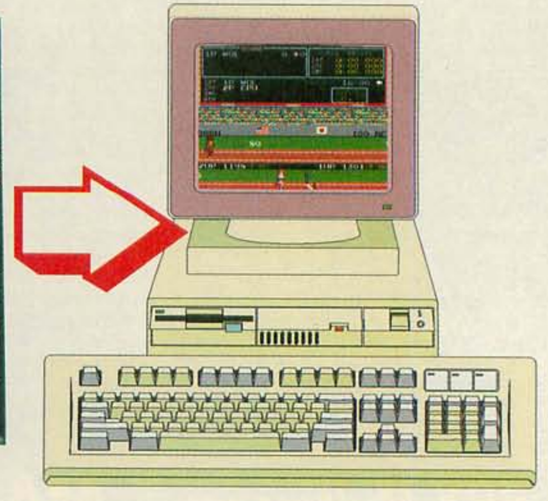
Phoenix: Die Shoot'em-Up-Perle schlechthin.

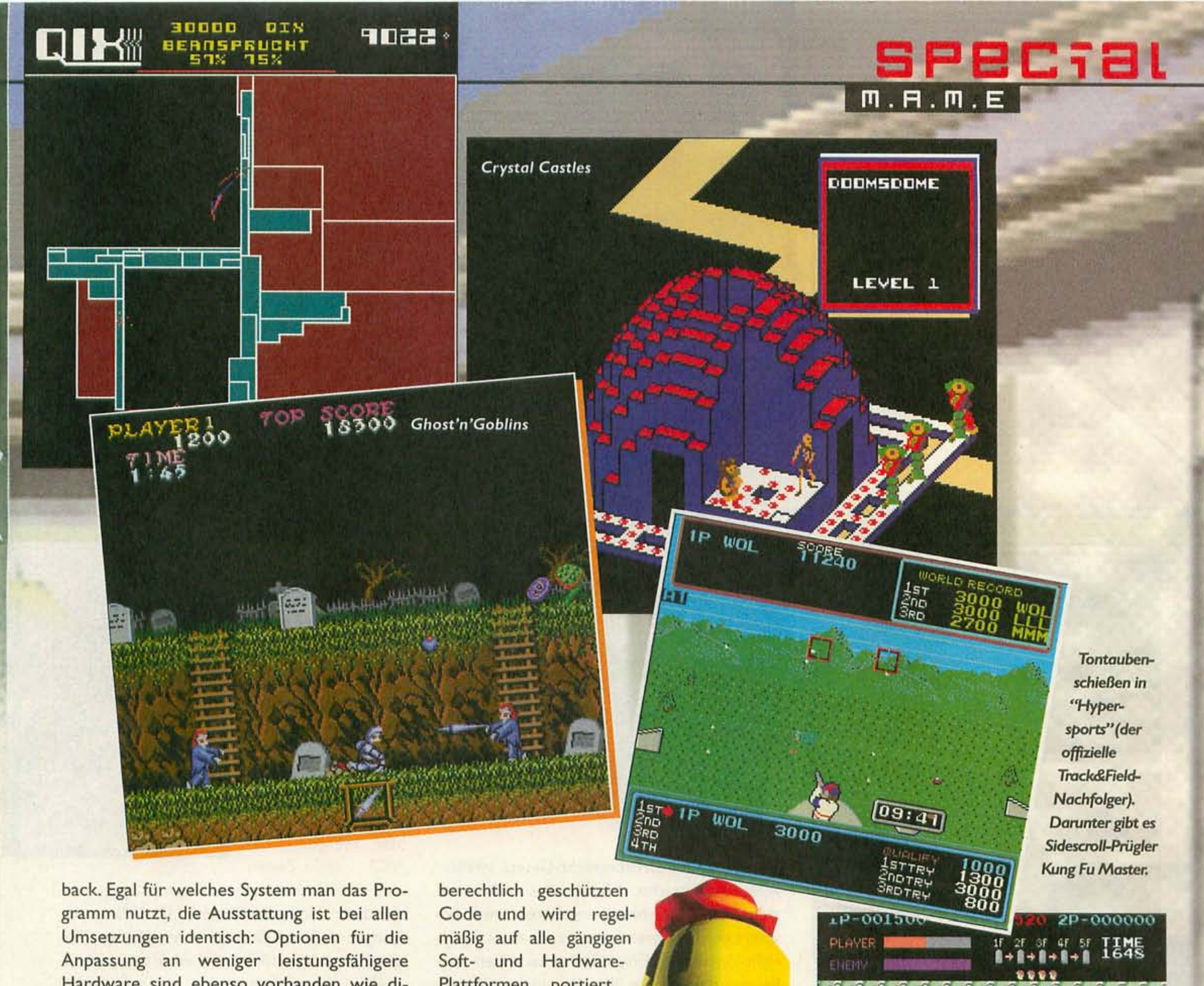
Nicht jeder Videospiele-Freak weiß sofort, was damit gemeint ist. Schlaue Internet-Surfer sind natürlich schon längst im Bilde und werden uns die nachfolgenden Zeilen für alle "Newbies" verzeihen.

Ein Arcade-Emulator ist ein Programm, das in der Lage ist, Spielhallen-Geräte in all seinen Einzelheiten auf einer anderen Hard- und Software-Plattform, also beispielsweise PC, Amiga oder Mac, nachzuahmen. Eine Gruppe von talentierten Internet-Codern aus aller Welt hat vor geraumer Zeit ein Projekt namens "M.A.M.E." (Multi Arcade Machine Emulator) ins Leben gerufen, das mit seinen 328 emulierten ROM-Games momentan zu den besten seiner Gattung gehört. Das Ziel der Entwickler ist es, bei jedem Release neue Arcade-Titel zu emulieren und den bereits vorhandenen Spiele-Bestand auf hundertprozentige Perfektion zu trimmen. Viele Automaten-Perlen, die nie ihren Weg auf Konsolen- oder Homecomputern fanden, feiern mit M.A.M.E. ihr glorreiches Come-

Die M.A.M.E.-Revolution: Am Anfang steht der Automat, dort heraus kommt die Platine und am Ende eine perfekte Emulation auf dem Computer: In diesem Fall "Track & Field"







Crystal Castles

Ghost'n'Goblins

Tontauben-schießen in "Hyper-sports" (der offizielle Track&Field-Nachfolger). Darunter gibt es Sidescroll-Prügler Kung Fu Master.

back. Egal für welches System man das Programm nutzt, die Ausstattung ist bei allen Umsetzungen identisch: Optionen für die Anpassung an weniger leistungsfähigere Hardware sind ebenso vorhanden wie diverse Grafikauflösungen, Joystick/Trackball-Support und eine automatische Save-Funktion zum dauerhaften Abspeichern der High-Scores.

Haben wir es hier nun wirklich mit dem Paradies für nostalgisch veranlagte Spielhallengänger zu tun? Wer sich an die glorreichen Tage zurückerinnert, in denen man stundenlang (oder zumindest solange, das Taschengeld zuließ) mit "Phoenix" oder "Star Wars" zugebracht hat, muß diese Frage mit einem eindeutigen "Ja" beantworten. Übrigens existiert für fast jede Konsole, die bis dato erschienen ist, darunter NES, SNES, MD, PC-Engine, Vetrex, X68000, Colecovision, Neo Geo/CD, Game Boy, Game Gear und Lynx bereits ein Emulator, der, je nach Autoren-Talent, mehr oder weniger perfekt funktioniert. Ja, sogar eine Nintendo 64, PlayStation und Saturn-Emulation befindet sich neuerdings in der Mache, die jeweils ein ausgelesenes Operation-System (= Copyrightverletzung) voraussetzen. Da selbst die heutigen High-End-Rechner den Next-Generation-Konsolen leistungstechnisch noch hoffnungslos unterlegen sind, wird es in diesen Fällen allerdings noch ein paar Jährchen dauern, bis mit zufriedenstellenden Performance-Resultaten in annehmbarer Geschwindigkeit zu rechnen ist.

Der Klassiker-Emulator M.A.M.E. hingegen nutzt in seiner Freeware-Version keinen urheberechtlich geschützten Code und wird regelmäßig auf alle gängigen Soft- und Hardware-Plattformen portiert. Was gleichzeitig bedeutet, daß Ihr nicht zwingend einen teuren 133 MHz Pentium Euer eigen nennen müßt, um in den Genuß von emulierter Spielhallen-Evergreens zu kommen.

Die Technik

Ohne jetzt tiefer in die Chips&Bytes-Myhtologie einzutauchen, wollen wir Euch hier mal kurz das Grundprinzip der Emulator-Bastelkunst näher bringen. Ein Arcade-Emulator simuliert, wie am Anfang schon erwähnt, die komplette Platinen-Hardware eines Spielhallen-Geräts, auf der sich je nach verwendeter Technologie verschiedene CPU-Typen und unzählige Logikbausteine tummeln. Die Hobby-Programmierer setzten sich einfach daran, die Funktionsweise von jenen CPUs, wie z.B. einen Z80 oder 68000er rein softwaremäßig zu simulieren, um dem Automatenspiel eine intakte Hardwareumgebung vorzugaukeln. Doch Vorsicht, wer jetzt meint, daß es nicht besonders schwer sein kann, eine zehn Jahre alte Low-End-Platine zu emulieren, wird schnell eines Besseren belehrt: Grafik, Sound und Geschwindigkeit stimmen wegen der Komplexität einer Oldie-Hardware meist nicht von Anfang an zu 100% mit den Originalen überein. Das liegt daran, daß die sogenannten "Driver" (modular für jedes Spiel erstellt) noch nicht optimiert sind und erst in einer der nächsten Versionen (erscheint in unregelmäßigen Abständen) die bekannten Mängel Schritt für Schritt behoben werden.

Das Urheberrechts-Problem

Damit ein Emulator überhaupt Sinn macht, muß dieser logischerweise mit den dafür vorgesehenen Programmdaten gefüttert werden. Dazu bemächtigten sich einige "schlimme Finger" des Originalcodes der jeweiligen Automaten-Platine, in dem praktisch die komplette



Missile Command

Make Trax

Carnival

Gorf

Gyruss

Pooyan

Mega Force

Star Wars

Gameplay-Logik inklusive Grafik und Sounddaten gespeichert sind. Diese sogenannten EPROM-Images sind mit entsprechender Copyrightwarnung überall im Netz zu finden. Im rechtlichen Sinne dürfen nur Besitzer der Original-Produkte diesen Code legal verwenden, ansonsten macht sich derjenige, nach dem geltenden Urheberrecht-Gesetz, strafbar. Allein die Tatsache, daß fast alles im Internet zum freien Download angeboten wird, bewahrt den Unwissenden nicht vor einer Copyright-Verletzung. Einige Fachzeitschriften verkennen die brisante Situation und veröffentlichen Net-Links zu ROM-Archiven, ohne deren Leserschaft über die vorhandene Copyright-Problematik zu unterrichten. Wie Nintendo und andere Firmen darüber denken, daß ihre noch im Handel befindlichen Super NES-Spiele als kostenlose "Oldie-Ware" angepriesen werden, wird sich in den nächsten Wochen zeigen. Grundsätzlich gilt: Wer im Besitz der original Automaten-Platine, des Moduls oder kommerzieller Oldie-Sammlungen wie z.B. den Namco-Museums ist, darf das identische Spiel in Image-File-Form für private Zwecke nutzen. Wer dabei den Autoren der Emu-Szene leichtfertiges Raubkopierertum vorwirft, tut ihnen großes Unrecht, da von jenen Leuten eigentlich nur die Routinen stammen, die zur jeweiligen Emulation dienen. Alle betroffenen Automatenhersteller, die ihrer Hardware-beraubten Klassiker im Internet stillschweigend dulden, werden dem fröhlichen Emulations-Treiben solange zusehen, wie sie der Meinung sind, daß ihnen dadurch kein größerer finanzieller Schaden entsteht. Außerdem dürfte sich die Industrie bewußt sein, daß hier neue Programmiertalente zu Tage gefördert werden, die ohne weiteres auch mal für die eigene Firma neue Next-Generation-Spiele entwickeln können. Wer aus der zwielichtigen Szene jedoch Kapital schlägt, könnte eine böse Überraschung erleben.

Das Spiele-Paradies

Arcade-Archäologen und Spiele-Freaks der ersten Stunde werden sich an die verruchten Kneipen-Zeiten erinnern. Noch heute schwärmen Kenner der seeligen Atari VCS 2600-Zeiten von den ersten Automatenumsetzungen legendärer Hits wie Phoenix, Pac Man oder Vanguard, die im direkten Vergleich zum Original zwar lächerlich banal wirkten, aber immerhin schon ansatzweise echte Hallenatmosphäre rüberbrachten. Endlich, nach über zehn Jahren ist der Kindheitstraum eines jeden Retro-Spielers wahr geworden: Dank der Emulatoren gibt es erstmals pixelgenaue Arcade-Games auf dem heimischen Monitor zu bewundern – die in ihrer Perfektion, dank des Originalcodes, nicht zu überbieten sind. Die im Rahmen des Berichts gezeigten Bilder sind natürlich nur ein kleiner Ausschnitt der Spiele, die M.A.M.E. unterstützt. Das unbeschreibliche Flair eines echten Spielhallen-Gerätes mit Joystick und Profi-Buttons kann auch die Emulator-Lösung nicht bieten – doch mal ehrlich, wer hat auch im heimischen Wohnzimmer den Platz dafür? ws

M.A.M.E. im Internet

Den hier vorgestellte M.A.M.E-Emulator und weitere hilfreiche Tools bzw. Informationen findet Ihr auf der Internet-Seite **http://www.davesclassics.com**. Für folgende Computer bzw. Betriebssysteme gibt es eine speziell angepaßte Software-Version: PC-DOS / WIN 95, Amiga, Linux / Unix, Macintosh und Acorn/Risc OS.

ZUBEHÖR-TEST

Auch diesen Monat sind uns wieder allerhand Accessoires ins Haus geflattert, die wir sorgfältig getestet haben. Nächste Ausgabe werden wir dann noch die gängigsten Schummel-Utensilien für SAT, PS und N64, einige neue Rumble Paks und Memory Cards vorstellen sowie eine kleine Best-Of-Liste für jedes Segment zusammentragen (irgendwer muß es ja machen, wenn die Stiftung Warentest einen schon im Stich läßt). Alle vorgestellten Produkte müßten übrigens ohne größere Probleme beim Fachhandel oder über die in der VG inserierenden Versandhändler erhältlich sein. Sollte dies im Einzelfall einmal nicht zutreffen, so findet Ihr hier die Telefonnummern der Hersteller zwecks einem Bezugsquellennachweis:

Blaze/note 24: 0221-9727445 Guillemot: 0211-33800, PMR: 02822-10885, Gamester/Vidis: 040-5148400, Interact/Jöllenbeck: 04287-12510,

Turbo/Easy Station

Dieses äußerst preisgünstige PS-Pad, das in seinen Ausmaßen in etwa dem Original entspricht (lediglich die vier Haupt-Buttons sind ein bißchen kleiner ausgefallen), ist in den Farben blau, rot, grün und grau erhältlich. Die Scheibe mit den vier Richtungstasten liegt hier allerdings wie bei den meisten Fremdprodukten frei, was generell keinen Nachteil beim Steuern darstellt. Aufgrund von Ungenauigkeiten bei der Fertigung sind die Steuerkreuzscheiben bei manchen Pads jedoch nicht ganz passgenau und schaben an der Umrandung (vor dem Kauf unbedingt testen!). Beide Versionen bieten einen Slow-Motion-Modus, der völlig sinnlos ist, da hierbei bloß im 0,5 Sekundentakt automatisch Start gedrückt wird und in eben jenem Rhythmus der Pausebildschirm erscheint. Das nur zwei Mark teurere Turbo-Pad wartet überdies mit Auto- und Turbo-Feuerfunktionen auf. Aufgrund der mangelhaften Beschreibung sind diese Features erst nach längerem Rumprobieren verfügbar. Dennoch eine gute Alternative zum normalen Sony-Controller.



ARTIKEL: .... Joypads
SYSTEM: .... PlayStation
HERSTELLER: .... Guillemot
PREIS: .... ca. 18 bzw. 20 Mark
VERARBEITUNG: .... Qualität schwankend
GESAMTURTEIL: .... Sehr gut



Joypad-Color/ Standard Joypad

Durchschnittliches Pad, ohne größere Mängel, in den üblichen Farbtönen (grau, schwarz, grün, blau, rot). Auch wenn man sich mit dem klobigen Design (die graue Standard-Version ist an der Oberseite sogar mehr als doppelt so dick wie vergleichbare Konkurrenzprodukte) erst anfreunden muß, steuern sich sämtliche Spiele hernach fast ebenso gut, wie mit Sonys Maß aller Dinge. Wie schon beim vorigen Pad ist die Slo-Mo-Funktion (betrifft nur Joypad-Color) ebenfalls dermaßen sinnlos, da in kurzen Abständen immer nur automatisch Start betätigt wird. Bei Rock'n Roll Racing 2 brachte ein Druck auf die Slow-Taste sogar unser Spiel zum Absturz, nur ein Reset an der Konsole bewirkte noch was. Jeder Button ist übrigens auch hier mit einer Turbo-Funktion belegbar (gilt für beide Pads).



ARTIKEL: .... Joypad
SYSTEM: .... PlayStation
HERSTELLER: .... PMR
PREIS: .... ca. 20 – 30 Mark
VERARBEITUNG: .... Durchschnitt
GESAMTURTEIL: .... Gut

Gamester PSX Joypad

Auch bei Gamester geht es bunt zu. Ein in den Maßen und der Ergonomie dem Original exakt nachempfundenes Pad (Farben: grau, schwarz, rot, blau sowie eine transparente Version) ist seit kurzem auf dem Markt. Bis auf einen höheren Druckwiderstand sämtlicher Tasten und einer etwas schlampigeren Verarbeitung stehen diese Pads dem von Sony in nichts nach. Laut Verpackung soll hier sogar eine "Rückwärts- und Vorwärtsspursuchtaste" vorhanden sein (die haben aber andere Pads auch, gemeint waren lediglich die L- und R-Buttons). Als weniger häufig benutzter Zweit- oder Dritt-Controller auf alle Fälle empfehlenswert.

ARTIKEL: .... Joypad
SYSTEM: .... PlayStation
HERSTELLER: .... Gamester
PREIS: .... ca. 30 Mark
VERARBEITUNG: .... Durchschnitt
GESAMTURTEIL: .... Gut





Infrarot-Controllers/ DOC'S Wireless Controllers

Auch kabellose Controller gibt es mittlerweile schon für die PlayStation. Beide Varianten sind nur als Doppelpack (zwei Controller, 1 Receiver für beide Ports) erhältlich. Der große Nachteil bei solchen Geräten ist jedoch immer, daß Ihr zusätzlich Batterien benötigt, damit die Verbindung zwischen dem Receiver (wird in die Joypadbuchse gesteckt) und den Pads aufrecht erhalten wird. Wer sich dennoch den Luxus der völligen Kabelfreiheit gönnen möchte, sollte in jedem Fall zu Vidis' DOC'S-Set greifen, da der geringe Preisvorteil von PMRs Electronic Equipment-Version dessen Nachteile nicht aufwiegt. In allen Kriterien schneiden die DOC's Controller besser ab. Auch bei Entfernungen von über zwei Metern, selbst wenn Stühle oder andere Hindernisse im Weg sind, ist hier noch ein Weiterspielen möglich. Nicht so bei der Konkurrenz. Die PMR-Geräte machen in solchen Situationen sofort schlapp. Sie scheinen nur für einen Radius von 1 – 1,5 Metern konzipiert zu sein, und selbst dann müßt Ihr Eurer PlayStation genau gegenüber sitzen. Zudem ist das Richtungssteuerkreuz ein störrischer runder Batzen Plastik, der diese Bezeichnung kaum verdient. Turbo- und Slo-Mo gibt es serienmäßig bei beiden Anbietern.





ARTIKEL: .... Schnurlose Pads
SYSTEM: .... PlayStation
HERSTELLER: .... DOC'S/Vidis
PREIS: .... ca. 80 Mark
VERARBEITUNG: .... Sehr gut
GESAMTURTEIL: .... Gut

ARTIKEL: .... Schnurlose Pads
SYSTEM: .... PlayStation
HERSTELLER: .... PMR
PREIS: .... ca. 60 Mark
VERARBEITUNG: .... Durchschnitt
GESAMTURTEIL: .... Mangelhaft

Lightguns

Vier neue Pistolen sind kürzlich auf den Markt gekommen. Der Erazer, eine wunderschön designte Mini-Maschinenpistole mit Rückstoßeffekt, fällt hierbei besonders ins Auge, zumal er als einziger voll Guncon-kompatibel ist. Zunächst scheint der Traum aller Time-Crisis-Fans wahr geworden zu sein: Den Namco-Hit endlich stilecht zu Hause zu spielen. Doch die Ernüchterung folgt auf dem Fuß. Der Recoil-Effekt ist zwar laut, erreicht aber nicht annähernd die gleiche Wirkung wie in der Spielhalle, verschlingt dafür vier 1,5-Volt-Batterien und stört beim Zielen mehr, als er zur Atmosphäre beiträgt. Leider ist hier der Duck-Button ergonomisch noch ungünstiger plaziert als bei der Sonys G-Con-45-Wumme. Letzterer gerät außerdem des öfteren in Konflikt mit der Auto-Fire-Funktion (Richard duckt sich, obwohl man feuern will). Ähnlich viele Features wie der Erazer bietet nur noch die Pump Action Gun von Guillemot, bei der Ihr sogar manuell durch Zurückziehen des vorderen Schafts nachladen dürft. Die beiden übrigen Vertreter glänzen nurmehr durch ihre spartanische Ausstattung, sind aber gar nicht mal so schlecht.

ARTIKEL:	Erazer MP5 Lightgun
SYSTEM:	kompatibel mit PSX und SAT
GUNCOM-KOMPATIBEL:	Ja
HERSTELLER:	Blaze
PREIS:	ca. 130 Mark
VERARBEITUNG:	Sehr gut
GESAMTURTEIL:	Gut

ARTIKEL:	Pump Action Lightgun
SYSTEM:	kompatibel mit PSX und SAT
GUNCOM-KOMPATIBEL:	Time Crisis nur mit Adapter
HERSTELLER:	Guillemot
PREIS:	ca. 70 Mark
VERARBEITUNG:	Gut
GESAMTURTEIL:	Gut



ARTIKEL:	PSX Lightgun
SYSTEM:	Nur für PlayStation
GUNCOM-KOMPATIBEL:	Nein
HERSTELLER:	Gamester
PREIS:	ca. 40 Mark
VERARBEITUNG:	Gut
GESAMTURTEIL:	Durchschnitt

ARTIKEL:	Electronic Equipment Lightgun
SYSTEM:	kompatibel mit PSX und SAT
GUNCOM-KOMPATIBEL:	Nein
HERSTELLER:	PMR
PREIS:	ca. 40 Mark
VERARBEITUNG:	Durchschnitt
GESAMTURTEIL:	gut

Sony-Rumble-Analog-Pad

Der findige Kopf hinter GT-Elektronik, Gérard Reinle, bietet einen Umbau von Sonys Analog-Pad an, wodurch ein ähnlicher Rumble-Effekt erzielt wird wie bei N-64-Spielen mit Rumble-Pak-Unterstützung. Die erste Baureihe dieses Pads wurde in Japan übrigens sogar mit eingebautem Vibrationsmotor ausgeliefert. Sony stoppte das Projekt dann aus unbekannten Gründen kurze Zeit später wieder, nur um es dieses Jahr erneut aufleben zu lassen. Leider unterstützen bislang nur wenige Spiele dieses Feature (z. B. Porsche Challenge, Ghost in the Shell, Ace Combat 2, Bushido Blade). Der Umbausatz ist auch separat erhältlich. Bei Interesse könnt Ihr GT Elektronik unter folgender Tel./Fax.-Nummer kontaktieren: 07621-44609.



ARTIKEL: .... Joypad
SYSTEM: .... PlayStation
HERSTELLER: .... Sony/GT Elekronik
PREIS: .... ca. 80 Mark
GESAMTURTEIL: .... Sehr gut

Gamester PSX Wheel

Ein solides Lenkrad, das leider nicht höhenverstellbar ist und eine glatte Auflagefläche für die an der Unterseite zu befestigenden Saugnäpfe benötigt (zwischen die Schenkel geklemmt, quasi gar nicht bedienbar). Der Lenkwiderstand ist wie bei der baugleichen N64-Version sehr hoch und die Feder der Fußpedale auch sehr hart eingestellt. Gamesters' Lenkrad kann wegen ungenügender Präzision nicht völlig überzeugen.

ARTIKEL: .... Lenkrad mit Fußpedalen
SYSTEM: .... PlayStation
HERSTELLER: .... Gamester
PREIS: .... ca. 150 Mark
VERARBEITUNG: .... Durchschnitt
GESAMTURTEIL: .... Durchschnitt

Race Leader 32/ Race Leader 64

Was auf den ersten Blick wie ein Haufen unmotiviert zusammengebastelter, billiger Plastikteile ausschaut, entpuppt sich schon nach der ersten Probefahrt als ein hervorragend zu bedienendes Lenkrad, bei dem eigentlich alles stimmt. Besonders hervorzuheben ist die gute Kontrolle über das eigene Fahrzeug. Nascar '98 bzw. Lamborghini 64 haben selten zuvor so viel Spaß gemacht – ein wahrhaftiger "Race Leader" (gilt für beide Versionen).

ARTIKEL: .... Lenkrad mit Fußpedalen
SYSTEM:
kompatibel mit PSX und SAT .... (Race Leader 32)
N64 .... (Race Leader 64)
HERSTELLER: .... Guillemot
PREIS: .... ca. 140 Mark
VERARBEITUNG: .... Gut
GESAMTURTEIL: .... Sehr Gut

Thrustmaster-Formula-T2-Umbau

Über die Firma **double you** in Hamburg (Tel.: 040-6571841) ist ein Umbau-Kit für den PC-Lenkradklassiker Formula T2 von Thrustmaster erhältlich. Der Umbausatz an sich, bestehend aus ein paar Kabeln und einer Adapterplatine, mit der ein T2-Wheel zur entsprechenden Konsole kompatibel gemacht wird, ist noch halbwegs preiswert: 100 Mark für eine und 120 Mark für zwei Konsolen. Dazu kommen allerdings die eigentlichen Kosten für den T2 und die Arbeitskosten, falls nicht selbst gelötet wird. Der Lenkradkörper wird mit Zwingen am Tisch festgeklemmt und kann so nicht mehr verrutschen. Auch die Griffigkeit des Lenkradkranzes ist perfekt. Wer das nötige Kleingeld auf Tasche hat, bekommt hier mit Abstand am meisten Simulations-Flair geboten. Die Lenkung selbst ist übrigens auch hervorragend (hätt' ich fast vergessen zu erwähnen).



ARTIKEL: .... Lenkrad mit Fußpedalen
SYSTEM: .... PSX, SAT oder beide
HERSTELLER: .... Thrustmaster/ double you
PREIS: .... ca. 250 – 350 Mark
VERARBEITUNG: .... Sehr gut
GESAMTURTEIL: .... Sehr Gut

Ultra 64 Standard Joypad

Auch dieser Versuch eines Fremdanbieters reiht sich in die immer länger werdende Schlange der N64-Durchschnittsplagiate ein. Genau wie die Stummelpads von Interact (siehe letzte Ausgabe) nervt auch hier der schwergängige Analog-Stick und die verschlimmbesserte Ergonomie. Wer sich ein paar Mark sparen möchte, bekommt hier immerhin noch 'ne Dauerfeuer- und Turbotaste mit dazu.

ARTIKEL: .... Joypad
SYSTEM: .... Nintendo 64
HERSTELLER: .... PMR
PREIS: .... ca. 35 Mark
VERARBEITUNG: .... Durchschnitt
GESAMTURTEIL: .... Durchschnitt

Mad Catz Control Pad

Obschon auch bei diesem Pad etwas eigenwillige Designer am Werk waren, schlagen hier die Veränderungen ausnahmsweise nicht negativ zu Buche. Der lange Mittelsteg stört nicht, die Gummibeschichtung auf der Rückseite sorgt für ein angenehmes "Hand-Feeling", und steuern tut sich's auch passabel. Das erste "Third-Party-Pad", das wir bedingungslos empfehlen können!



ARTIKEL: .... Joypad
SYSTEM: .... Nintendo 64
HERSTELLER: .... Mad Catz/Vidis
PREIS: .... ca. 60 Mark
VERARBEITUNG: .... Gut
GESAMTURTEIL: .... Sehr Gut

Vortex

Der, die, das Vortex ist eine ganz ausgefallene Steuereinheit: Einerseits außergewöhnlich gut verarbeitet, andererseits aus zwei Teilen bestehend, die außergewöhnlich locker miteinander verbunden sind und deshalb hin und wieder neu zusammengesteckt werden müssen (was dann natürlich "ein klein wenig" den Spielfluß stört). Um analog zu lenken, müßt Ihr den oberen beweglichen Teil mit beiden Händen umgreifen und wie ein Lenkrad drehen. Die Kontrolle bei Diddy Kong Racing zum Beispiel ist so phantastisch wie mit keinem anderen Pad, geschweige denn Lenkrad. Dummerweise könnt Ihr im Auswahlmenü nur nach oben und unten und nicht seitwärts steuern, d.h., wenn Ihr einen anderen Fahrer außer Diddy oder Tip-Tup nehmen wollt, dann müßt Ihr zuerst ein normales Pad einstecken, dann auf Euren Lieblingsfahrer gehen und wieder umstöpseln (wie hirnrissig!). Im Gegenstz dazu ist die Steuerung bei Lylat Wars wiederum sehr gewöhnungsbedürftig und läßt zu wünschen übrig. Außer der nutzlosen Slo-Mo-Funktion gibt es natürlich auch hier eine Dauerfeuertaste sowie ein eingebautes Rumble Pak, das jedoch so schwach rumpelt, daß Ihr nicht umhin kommt, ein besseres, externes Rumble Pak zu benutzen. Leider nicht ganz ausgereift, für spezielle Anlässe dann aber wieder genial. *ds*

ARTIKEL: .... Joypad
SYSTEM: .... Nintendo 64
HERSTELLER: .... Interact
PREIS: .... ca. 130 Mark
VERARBEITUNG: .... Gut
GESAMTURTEIL: .... Durchwachsen



GEBALLTE POP-POWER

- Jetzt noch dicker: 108 Seiten mit Deinen Stars!
- 10 superstarke Star-Poster
- 15 Seiten abgeschlossener Foto-Love-Roman



JETZT AM KIOSK!!!

HOL DIR DAS NEUE POPCORN!!!

Media Control TOP 10

System	Platz	Vormonat	Titel	Plattform
Nintendo 64	1	(1)	Diddy Kong Racing	N64
	2	(neu)	Nagano Winter Olympics '98	N64
	3	(2)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	N64
	4	(4)	Super Mario Kart	N64
	5	(3)	Super Mario	N64
	6	(5)	Lylat Wars	N64
	7	(6)	Bomberman	N64
	8	(neu)	Cruis'n USA	N64
	9	(8)	Mischief Makers	N64
	10	(neu)	Goldeneye 007	N64
Saturn	1	(neu)	Winterheat	Saturn
	2	(2)	Resident Evil	Saturn
	3	(neu)	NHL Hockey '98	Saturn
	4	(neu)	FIFA '98 - die WM-Qualifikation	Saturn
	5	(5)	Command & Conquer	Saturn
	6	(1)	Tomb Raider	Saturn
	7	(7)	NHL Hockey '97	Saturn
	8	(6)	Bomberman	Saturn
	9	(neu)	Dragon Force	Saturn
	10	(3)	Blazing Dragons	Saturn
PlayStation	1	(2)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	PlayStation
	2	(1)	Tomb Raider II	PlayStation
	3	(3)	Formel 1 '97	PlayStation
	4	(4)	TOCA Touring Car Championship	PlayStation
	5	(8)	Resident Evil - Director's Cut	PlayStation
	6	(5)	Crash Bandicoot 2	PlayStation
	7	(6)	Command & Conquer 2	PlayStation
	8	(9)	Final Fantasy VII	PlayStation
	9	(neu)	Nightmare Creatures	PlayStation
	10	(neu)	Ridge Racer Revolution - Platinum	PlayStation

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Die zehn besten TESTS

Platz	Titel	Plattform	Wertung
1	Riven -The Sequel to Myst	PlayStation	89%
2	The Last Blade	Neo Geo	86%
3	NBA Pro '98	PlayStation	83%
4	Snowboard Kids	Nintendo 64	81%
5	WCW vs n Wo.	Nintendo 64	80%
6	Aero Gauge	Nintendo 64	79%
7	Mystical Ninja	Nintendo 64	79%
8	Reboot	PlayStation	78%
9	Yoshi's Story	Nintendo 64	78%
10	Mega Man 8	PlayStation	77%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

VG-LESER Top 10

Platz	Titel	Plattform
1	Resident Evil II	PlayStation
2	Final Fantasy VII	PlayStation
3	FIFA 98 - Die WM-Qualifikation	PlayStation/N 64
4	Turok	Nintendo 64
5	Tomb Raider II	PlayStation
6	Command & Conquer 2	PlayStation
7	Resident Evil DC	PlayStation
8	Fighter's Destiny	Nintendo 64
9	Goldeneye	Nintendo 64
10	G-Police	PlayStation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: DMV Verlag. Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 0 81 21/95-12 98

Hits der REDAKTEURE



SPIELT ZUR ZEIT 1080° Snowboarding, N64 ... weil's es bald Sommer wird

HÖRT ZUR ZEIT ... Portishead "P" weil der melancholische Gesang süchtig macht

FILM-FAVORIT ... Jackie Brown ... weil's wieder ein echter Tarantino ist



SPIELT ZUR ZEIT ... Side by Side, PSX ... weil es der beste Arcade-Racer ist

HÖRT ZUR ZEIT ... Tribute to Lara Croft ... Soundtrack - geniale Remixes

FILM-FAVORIT ... Mimic ... die Resident Evil Welle



SPIELT ZUR ZEIT ... Xenogears, PSX ... kein Kommentar

HÖRT ZUR ZEIT ... den Alex ... in Ultima Online fluchen

FILM-FAVORIT ... Birdy the Mighty ... Alien-Dame im Menschen-Kostüm



SPIELT ZUR ZEIT ... Snowboard Kids, N64 ... weil ich sonst nicht shredden kann

HÖRT ZUR ZEIT ... Overdrive ... "Nightmares are reality" hält mich wach

FILM-FAVORIT ... Resident Evil 2 ... wenn Tet spielt, ist das wie Kino



SPIELT ZUR ZEIT 1080° Snowboarding, N64 . hab' schließlich lange genug drauf gewartet

HÖRT ZUR ZEIT ... Mouse on Mars ... weil's mir gefällt, darum!

FILM-FAVORIT ... Starship Troopers, ... selten so köstlich amüsiert

KINOHITS des Monats

Platz	Film	Kommentar
1	Besser Geht's Nicht	Komödie mit Jack Nicholson
2	Die Akte Jane	v. Ridley Scott - G.I. Jane (Demi Moore)
3	Mad City	mit Dustin Hoffman und John Travolta
4	Good Will Hunting	mit Robin Williams und Matt Damon
5	Amistad	Menschenwürde und Langeweile
6	Große Erwartungen	mit Robert De Niro
7	Der Gejagte	Nick Nolte und 'ne Prise Jägerlatein
8	2 Frauen, 2 Männer – 4 Probleme	Hausfrauenkomödie
9	Der Schlächterjunge	mit Stephen Rea und Fiona Shaw
10	Der Boxer	überflüssige IRA-Kamelle

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab.
Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.
Indizierte Spiele werden von uns aufgrund der Rechtslage nicht vorgestellt oder bewertet, durch aktuelle Gesetzesänderungen werden Spiele in Zukunft automatisch systemübergreifend indiziert. Das bedeutet, wenn von einem Spiel z.B. die PC-Version indiziert wird, gilt dies gleichzeitig auch für alle Konsolenumsetzungen.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Adeline
Testversion:	EA
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	70%
Musik:	71%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß: 80%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps **sowie technische Daten.**
Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.
Neu ist unsere Altersempfehlung.
Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren.
Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet **nicht offiziell erhältliche Importmodule.**
Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem **Video-Games-Classic-Prädikat**



DIRK
Unser "Täschno-Fän" war endlich mal wieder beim Friseur und hat dadurch seine Aufrißchancen in den Clubs der Hauptstadt deutlich erhöht.



WOLFGANG
Nach den vielen Snowboard-Spielen überlegt unser Joypad-Artist, ob die erlernten Special Moves nicht auch auf der echten Piste funktionieren.



RALPH
Hat sich diesen Monat ein wenig rar gemacht und brütet immer noch über der Gaußschen Faltung eines Wiener Integrals - oder so ähnlich.



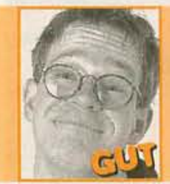
ALEX
Hat Ultima Online für sich entdeckt, was seinem Schlafverhalten nicht besonders gut bekommt. Die Alte daheim ist auch schon sauer auf ihn ...



TET
Wollte eigentlich gar nicht erscheinen, saß dann aber doch in der Redaktion und spielte Resident Evil 2 bis zum Erbrechen. Dafür ist Tofu jetzt da.

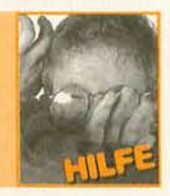
JA! Das sind sie, die fünf Wertungsgesichter:











DAS KLEIN GEDRUCKTE

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn „Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir „Grafik", „Musik", „Soundeffekte" und „Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Nintendo 64 zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

Mystical Ninja (starring Goemon)



Hier findet Yae eine der Batterien, ohne die der Robo-Ninja Sasuke keinen Finger krumm macht.



Goemon in Aktion - hier rückt der Titelheld einem Gegner mit seiner Ketten-Pfeife zu Leibe.



Nur mit einem hilfreichen Item steht Euch in den Dungeons eine Übersichtskarte zur Verfügung. Natürlich nur für das aktuelle Verlies, versteht sich.

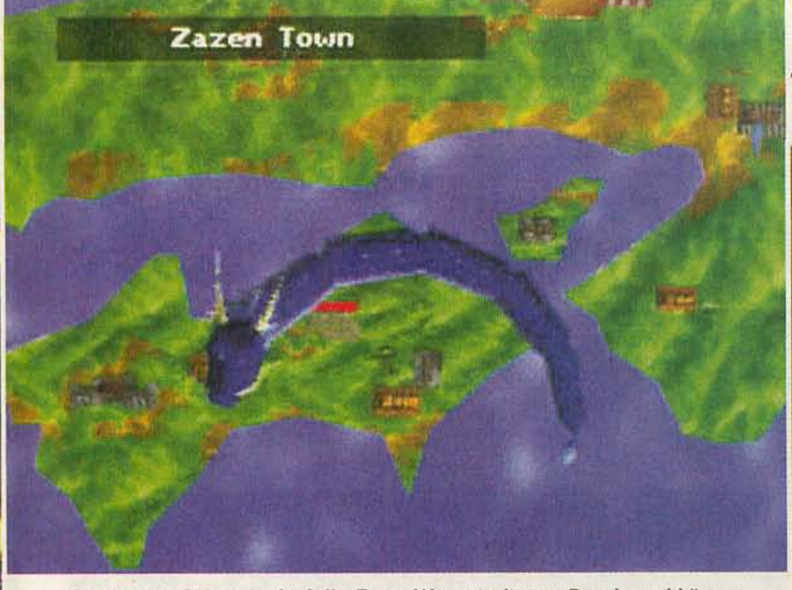
Nein, ich werde "Mystical Ninja" nicht mit "Zelda 64" vergleichen. Nein. Jein. Na ja, ist schon gut. Man kommt auch kaum umhin, den ersten 3D-Vertreter der Goemon-Spiele am Vorschußlorbeeren-König "Ocarina of Time" zu messen. Dies vor allem, da sich "Ganbare Goemon 5" (japanischer Titel) kurz vor der PAL-Veröffentlichung befindet, was man von Nintendos heiß ersehntem Modul-Zugpferd nicht gerade behaupten kann.

Alles ist friedlich und ruhig im historischen Japan, bis eines Tages eine monströse Flugmaschine auftaucht und den Palast des momentanen Herrschers beschießt. Durch den Lärm aufgescheucht, unterbrechen Goemon und sein Kumpel Ebisumaru Ihre alltäglichen Späße und machen sich auf, um nach dem Rechten zu sehen. Auf ihrem Weg durch die Stadt Edo (alter Name für Tokyo) treffen sie einige Passanten, die ihnen in englischer Sprache den Weg zu den Toren der Stadt weisen. Außerdem begegnen sie einem Dieb, der sie um etwas Gold erleichtert. Nach einem kleinen Fußmarsch durch monsterverseuchtes Gebiet erreichen sie das Haus eines Mannes, der Goemon mit einer neuen Waffe ausrüstet, mit der er auch weiter entfernte Gegner trifft...

Ihr steuert einen von vier Charakteren durch 3D-Landschaften und erfüllt kleine und große Aufträge, um schließlich die Bedrohung durch die "Peach Mountain Shoguns" zu beenden. Interessanterweise hielten sich die Entwickler an sehr viele historische Fakten – die Landstriche, durch die Ihr Euch bewegt, tragen authentische Namen, und es gab tatsächlich eine "Peach Mountain"-Periode. Außerdem flossen viele Teile der japanischen Märchen- und Mythenwelt in das Spiel ein. Als Beispiel sei der riesige Kämpfer Benkei genannt, der im späteren Spielverlauf eine Brücke blockiert, oder der Charakter Ebisumaru, die bäuerliche Inkarnation einer Gottheit, die auch heute noch für Reichtum und Wohlstand steht.

Der Analogstick dient zur exakten Fortbewegung im teilweise sehr unebenen Gelände, wobei die Spielfiguren je nach Bedarf schleichen, gehen und rennen. Die restlichen Funktionen wie Springen, Kämpfen und Kriechen liegen auf den verschiedenen Buttons. Problematisch bei der Bewegung ist die Tatsache, daß sich die Perspektive nicht ändern läßt – die virtuelle Kamera führt ein Eigenleben, das oft nicht mit den Bedürfnissen des Spielers im Einklang steht. Mit anderen Worten: Ihr dreht Euch um, damit Ihr einem Gegner entgeht, und verliert sofort jegliche Übersicht. An gezieltes Springen über die häufiger auftretenden beweglichen Plattformen ist sowieso kaum zu denken. Wenn Ihr etwas wartet, stellt sich die Kamera zwar genau hinter Euch (falls sich dort keine Wand befindet), aber meist stimmt dann der Winkel nicht ganz. Der fünfte fehlgeschlagene Sprung mitten in einen bodenlosen Abgrund kostet nicht nur wieder ein Energie-Herzchen, sondern auch Nerven.

A propos: Statt bei jeder Feindberührung ein ganzes Leben zu verlieren, habt Ihr eine Hitpoint-Leiste, die sich entlädt und mit kleinen Schaschlik-ähnlichen Fruchtspießen wieder auftanken läßt. Außerdem verhelfen euch Katzen-Statuen, die im gesamten Spiel verteilt



Nach einer Subquest dürft Ihr Euren Weg mit diesem Drachen abkürzen, der aber nur Gegenden anfliegt, die Ihr schon besucht habt.

Yae und Sasuke begrüßen einander. Kollegen unter sich – schließlich sind beide Ninjas.

sind, zu einer vergrößerten Energie-Kapazität. Ähnlichkeiten mit Zelda sind nicht von der Hand zu weisen, oder?
Die vier Charaktere haben unterschiedliche Waffen und Fähigkeiten: Während Goemon eine Art Peitsche hat und mit Goldmünzen wirft, besitzt Ebisumaru als einziger Charakter die Fähigkeit, sich zu schrumpfen, um in enge Durchgänge zu gelangen. Yae läuft am schnellsten und verwandelt sich bei Bedarf in eine Fischfrau. Sasuke, der mechanische Ninja, hat durchschlagende Bomben im Gepäck und bekommt im späteren Spielverlauf sogar äußerst praktische Flügel.
Sobald Ihr Euch mit Steuerung und fehlender Übersicht etwas angefreundet habt, macht der lineare Ablauf sogar Spaß. Zwischen den einzelnen Teilmissionen sorgen Landpartien für Geld, das Ihr in den Geschäften der Dörfer und Städte wieder ausgeben dürft. Dort ersteht Ihr Rüstungen und Helme, die Eure Lebensenergie schonen, sowie Reisbällchen, mit denen Ihr wieder einen vollen Balken bekommt, sollte selbiger einmal auf Null fallen. Einige animierte Sequenzen, die auf der Spielengine aufbauen, bringen Euch den Story-Verlauf und einzelne Charaktere näher. Die Musik-Untermalung verwöhnt Euch mit fernöstlichen Klängen und einer Menge japanischer Gesangs-Samples, die am ehesten noch unter "Geschmackssache" laufen. *af*



Schon beim Einschalten überfiel mich ein grandioser Lachkrampf, der während des Spiels noch ein paar Mal auftrat. Grund für den Anfall war das mit japanischem Gesang untermalte Intro, das mich völlig unvorbereitet traf. Kollege Tet konnte das nicht ganz verstehen und fand das zum Karaoke einladende Intermezzo eher nervtötend. Danach hatte ich allerdings eine Menge Spaß dabei, den unzähligen Monstern mit Lehmpfeife, Hammer und Schwert zu Leibe zu rücken. Das änderte sich schlagartig in ein "das können die doch nicht ernst meinen", als zum ersten Mal Jump'n-Run-Einlagen auf der Speisenkarte standen. Durch die störrische Kameraperspektive werden einige Sprünge zum Glücksspiel, welches oft zum Energieverlust führt.
Unterm Strich kann ich Mystical Ninja all jenen empfehlen, die sich aufgrund der langen Wartezeit auf Zelda schon die Nägel abgekaut haben. Bis dieses herauskommt, sollten Genrefans dank Goemon schon einige Übung mit der ungewohnten 3D-Umgebung haben.
Der größte Haken ist der rein englische Spieltext. Eine deutsche Anleitung hilft zwar beim Einstieg, aber dann sind die Spieler – bei der von Nintendo angepeilten Zielgruppe handelt es sich ja nicht um Erwachsene – auf sich allein gestellt. Aber Goemon ist nicht Link und Konami nicht Nintendo – ich persönlich sehe keinen Nachteil darin.



Die teuren Bomben haben eine enorme Sprengkraft, die sogar manche Türen öffnet.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1
Speicheroption:	MC 16 Block
Features:	vier Charaktere
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	82%
Musik:	84%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß: 79%

VIDEO GAMES Classic

Snowboard Kids





In diesem Modus müßt Ihr versuchen, möglichst viele der insgesamt 60 Schneemänner von der Piste zu schießen.

Man nehme eine Handvoll süße Anime-Kids, leihe sich die Schneebretter von Cool Boarders, würze das Ganze mit einer Prise Vierspielerspaß à la Mario Kart 64 und heraus kommt Snowboard Kids! Wer sich auf eine echte Simulation gefreut hat, der wartet wohl besser noch ein wenig länger, bis Nintendos Eigenproduktion **1080° Snowboarding** (siehe auch Preview in dieser Ausgabe) bei uns erhältlich ist. Bevor Ihr Euch allerdings nun gleich ins winterliche Vergnügen stürzt und versucht, durch Erstplazierungen versteckte Kurse freizuschalten bzw. durch geschickte Stunts zusätzlich Geldpunkte für neue Boards einzuheimsen, empfiehlt es sich erst mal, eine Übungsstunde zu nehmen. Dabei werden sämtliche Techniken erklärt, inklusive einer Demo-Show aller Gegenstände, die man im Battle Mode einsetzen kann, um seine Mitstreiter zu ärgern. Im Gegensatz zu MK 64 oder DKR dürft Ihr hier sogar immer zwei Extras aufnehmen und abfeuern (wobei es für jeden der beiden Gegenstände einen eigenen Abschußknopf gibt). Insgesamt neun Abfahrten, die mit zwölf unterschiedlichen Fahrzeugen (=Boards) erprobt werden dürfen, stehen letztendlich zur Auswahl, wobei nur drei vom Start weg anwählbar sind. Im Battle-Modus (Abfahrtsrennen) erhaltet Ihr Münzen je nach Rang, im Speed Game geht es um Geschwindigkeit, beim Zielschießen darum, möglichst viele Schneemänner von der Piste zu ballern, im Stunt-Modus um – na, kommt wer selber drauf ? – und beim Time Attack müßt Ihr die vorgegebenen Rundenrekorde brechen. Um auch in den Mehrspielermodi noch rasante Wettfahrten zu ermöglichen, haben sich die Programmierer der beliebten "Vernebelungstechnik" bei den Hintergründen bedient, die allerdings nicht immer alle Pop Ups verschleiern kann. Da der Spielfluß davon jedoch nur unwesentlich beeinträchtigt wird, stören die kleinen Grafikfehler kaum. *ds*



Den sechsten Fahrer, Ninja, gibt es erst, nachdem Ihr beim Ninja-Land-Kurs auch Gold geholt habt.



Außer auf Schnee düst Ihr bei Snowboard Kids auch auf Sand und Gras gen Talstation.



Beim Silver-Mountain-Kurs erschwert starker Nebel das rechtzeitige Erkennen von Gefahren- und Absprungstellen.



Alle Achtung, Atlus, geschickt geklaut, kann ich da nur sagen! Obschon Snowboard Kids keine weltbewegenden, neuen Features mit sich bringt, sind einige altbewährte Spielelemente derart gut zusammengewürfelt worden, daß wir es hier mit einem echten Überraschungs-Hit zu tun haben. Das Bratpfannen-Feature ist besonders abgefahren. Sammelt Ihr eben jenes Icon auf, könnt Ihr allen anderen Mitfahrern gehörig eine überbraten und habt so auch als Letzter noch eine Chance, Euch wieder an die Spitze vorzuarbeiten. Zu Beginn erscheint es einem etwas eigenartig, daß man den Analogstick nach schräg-unten links bzw. rechts zurückziehen muß, um sich in die Kurve zu legen, doch daran gewöhnt Ihr Euch erstaunlich schnell. Im Grunde ist auch dieses Spiel (der Titel verweist ja bezeichnenderweise schon auf die Zielgruppe) - genauso wie Yoshi's Story - ein weiterer Beweis für das deutlich jüngere Durchschnittsalter japanischer N64-Besitzer: Nach ca. zwei Tagen hat ein halbwegs routinierter Spieler nämlich bereits alles erreicht, was es zu erreichen gibt (drei neue Strecken, sechs zusätzliche Boards und einen versteckten Fahrer). Außerdem ist die kindische Begleitmusik ziemlich einfaltslos. Auch dem Stunt Modus fehlt es etwas an Tiefe, da zwar jeder Fahrer mehrere Special Stunts ausführen kann, diese aber generell immer die gleiche Punktzahl ergeben. Nichtsdestotrotz überzeugt Atlus' kindlich angehauchtes Rennspiel - wie hätte es auch anders sein können – durch seinen spaßigen Zwei- und Vierspielermodus. Abgesehen von kleineren Schwächen ist das Teil sein Geld absolut wert.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Nintendo/Atlus
Testversion:	Nintendo
Spieler:	1-4
Speicheroption:	nur auf Memory Card
Features:	unterstützt Rumble Pak
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	80%
Musik:	60%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß: 81%

Aero Gauge









Das Design der futuristischen Flugkörper ist exzellent gelungen.

Im chinesischen High-Speed-Labyrinth weisen Euch leuchtende Pfeile den richtigen Weg.

Im Bikini-Atoll rast Ihr mit bis zu 550 Sachen durch Wasserkurven und komplexe Röhrensysteme.

Die Zeit der fururistischen Racing Games scheint gekommen: Nach Acclaims *Extreme G* und vor Nintendos *F-Zero X* präsentiert Konami einen von ASCII eingkauften, waschechten *WipEout*-Clone namens *Aero Gauge*. Mit wahnwitzig schnellen Düsengleitern rast Ihr in insgesamt vier Kursen durch Lavaabschnitte, das Bikini-Atoll, Höhlensysteme oder Space-Cities, alles verbunden durch kurvenreiche Röhrensysteme. In letzteren nützt Ihr die Fliehkraft am besten zu Euren Gunsten, indem Ihr so nah wie möglich an den Wänden kleben bleibt und so Eure Geschwindigkeit noch weiter erhöht, was sich an roten Abgasstrahlen bemerkbar macht. Insgesamt drei Speed-Klassen werden angeboten, von 350 km/h bis hin zu 550 km/h Spitze. Geschenkt wird Euch jedoch nirgends auch nur ein Meter Boden, denn die Konkurrenz besteht ausschließlich aus As-Piloten. Ohne Turbo-Start (Gas und Bremse gleichzeitig gedrückt halten, wenn der Starter "Ready" sagt, Bremse loslassen) und In-Game-Turbos seid Ihr in höheren Leveln chancenlos gegen die Flugstärke der Gegner. Zu Beginn werdet Ihr natürlich vor die Qual der Wahl des passenden Vehikels gestellt, die sich in einer Reihe von charakteristischen Punkten unterscheiden: Höchstgeschwindigkeit, Wendigkeit, Beschleunigung, Shield und Stabilität. Kracht Ihr unentwegt gegen die Streckenbegrenzung, füllt sich nach und nach eine Damage-Leiste, die Euch schließlich abstürzen läßt, wenn Ihr nicht durch den zeitintensiven Reparaturstreifen am Kursanfang fliegt. Durch Turbos (sofern Ihr diese Technik gemeistert habt!) erhöht sich auch stetig die Temperatur Eurer Kühlflüssigkeit, die genauso im Auge behalten werden will. Im Grand-Prix-Mode fahrt Ihr nach einem *Wave Race 64*-verwandten Punkte-System mit erforderlichen Mindest-Punkten für den Zugang zur nächsten Strecke. Eure Rekorde speichert Ihr auf einem Controller Pak. Rumble Paks werden nicht unterstützt. *rk*



Wow! Aero Gauge ist schnell, sehr schnell! Das Leveldesign fordert Eure Flugkünste, ohne jemals unfair zu werden, wie in so vielen Rennspielen (Flugspielen?). Da Ihr auch Eure Höhe verändern könnt, finden sich oft in tieferen Höhlen oder weiter oben Abkürzungen, die Euch jene wertvollen Sekunden(bruchteile) bringen, die Euch die gegnerischen Spitzenfahrer bis dato voraus waren. Technisch gesehen hält sich trotz permanentem High-Speed das N64-typische Pop-Up-Nebel-Syndrom in Grenzen, lediglich auf der vierten Strecke stört ein dauerhaftes weißes Licht am Horizont die Sicht auf kommende Ereignisse etwas. Seltsam eigentlich. Zu trainieren gibt's einiges, denn in höheren Klassen seid Ihr ohne den wahnsinnig schwer auszuführenden Drift-Turbo aufgeschmissen. Die musikalische Begleitung kommt ausgeprochen fetzig daher und läßt pures Rennspiel-Feeling aufkommen. Fazit: Aero Gauge stellt sehr gute Unterhaltung für Bleifußfetischisten dar, ist aber trotz einiger erspielbarer Extra-Boliden mit nur vier Kursen etwas zu kurz geraten

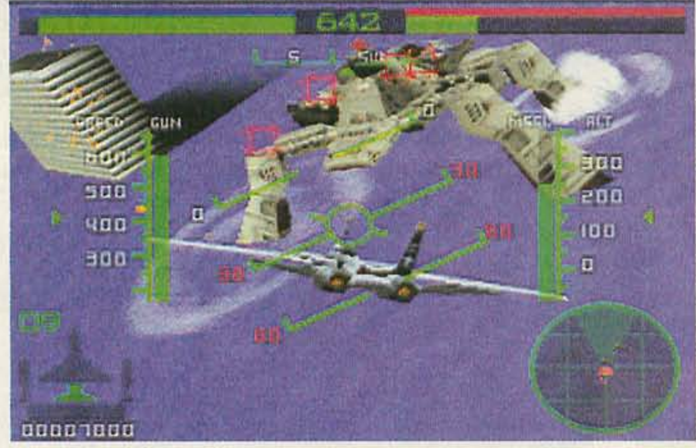
Wertung

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Cyber-Rennspiel
Datenträger:	Modul
Hersteller:	ASCII
Testversion:	Konami
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Controller Pak-Save
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	4-8
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	80%
Musik:	78%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß: 79%

Aero Fighter's Assault





Das HUD-Display bleibt in jeder Perspektive eingeblendet.



Gleich knallt's: Auch futuristische Mechs und Hubschrauber bleiben hier nicht verschont.

Im Duellmodus tretet Ihr gegen einen Kumpel an.

In Paradigms aktueller Auftragsarbeit macht Ihr Jagd auf einen skrupellosen Syndikatsboß, der sich einer geheimen Waffentechnologie bedient hat, um die Welt in Angst und Schrecken zu versetzen. Eine ganze Armee von bewaffneten Gefolgsleuten hilft ihm, seine niederträchtigen Ziele durchzusetzen. Wieder mal liegt es an Euch, den Diktator aufzuhalten: Ihr schwingt Euch ins Cockpit eines schwerbewaffneten Kampfjets, nachdem Ihr von der Zentrale (eine süße Anime-Puppe) verschiedene Missionsziele zugewiesen bekommen habt. Auf dem Plan stehen nicht nur plumpe Vernichtungsaufträge, sondern auch Aufklärungs- oder Begleitflüge. Am Boden oder auf hoher See warten neben Luftabwehrbatterien auch Panzer, Schiffe und anderes futuristisches Kriegsgerät wie z.B. Giganto Mechs und Super Submarines auf ihre Chance, Euch vom Himmel zu fegen. An Waffen habt Ihr die Wahl zwischen einer dicken Bord-Kanone, verschiedenen Raketensystemen und weiteren Zusatzwaffen, die sich je nach gewähltem Flugzeugtyp unterscheiden. Vom Höhenmesser über Radar bis zur automatischen Zielerfassung ist alles vorhanden, was man als gnadenloser Söldnerpilot benötigt. Wird Euer Vogel zu oft getroffen, fällt ein Schutzschild-System nach dem anderem aus, was später zum sicheren Totalabsturz führt. Um die zehn Haupt-Missionsziele zu erfüllen, steht Euch ein hochmodernes Auto-Locking-System zur Verfügung. Spezialisten starten mit einer F-14 Tomcat ins Luftkampf-Getümmel, zusätzliche High-Tech-Jets unterschiedlichster Typen (SU-35, Thunderbolt, FS-X) stehen jederzeit im Hangar bereit. Im Deathmatch-Modus macht Ihr nach dem altbewährten Splitscreen-Dogfight-Prinzip gegenseitig Jagd aufeinander. ws

GEHT SO

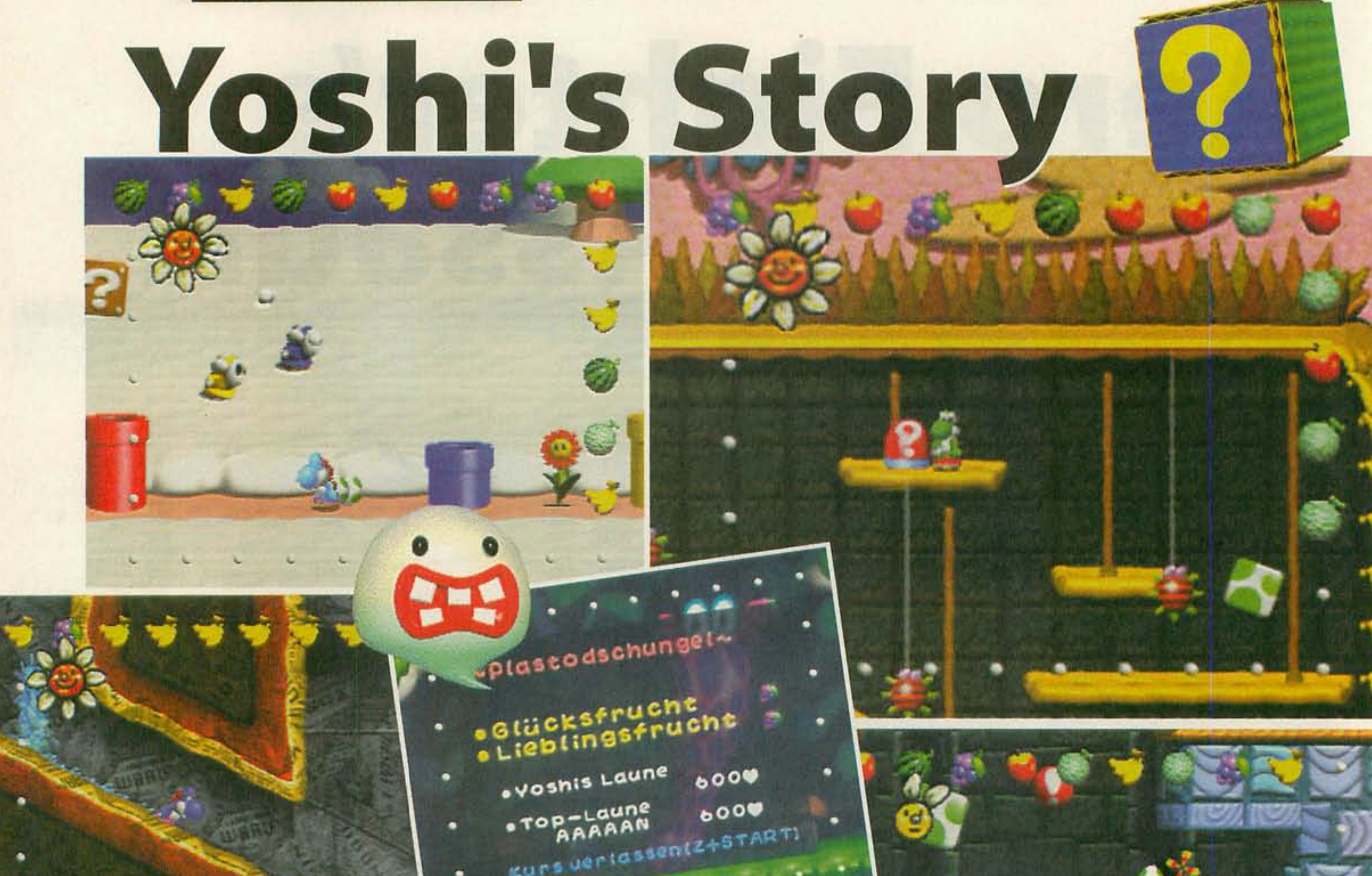
Was sollte denn das werden? Ein Kindergarten-Action-Simulator für eine 64-Bit-Konsole? Das Modul kränkelt an einer halbherzigen Mischung aus Baller-Action und Grafik-Simulation, ohne auch nur in einem der beiden Punkte zu überzeugen. Die Flieger zeigen kein realistisches Flugverhalten und werden zudem von gelegentlichen Ruckelanfällen geplagt. Durch die vielen Minigegner und schlecht zu unterscheidenden Zielobjekte fällt es außerdem schwer, in Dogfights die Übersicht zu behalten. Die PAL-Umsetzung weist zwar deutsche Bildschirmtexte auf, dafür muß sich der Spieler mit einem unangepaßten Mini-Spielfeld begnügen. Simulation-Spezialist Paradigm versuchte zwar, mit atemberaubenden Rauchpartikel- und Explosions-Effekten etwas Pep in das flaue Action-Ambiente zu bringen, was aber die insgesamt mäßige Gesamtpräsentation nur wenig aufwertet. Daß aus dem Thema spielspaßtechnisch einiges mehr rauszuholen ist, hat Namco mit "Ace Combat 2" auf der PlayStation eindrucksvoll bewiesen.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Action-Ballerspiel
Datenträger:	64 Mbit Modul
Hersteller:	Video Systems
Testversion:	Konami
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Controller-Pak
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	73%
Musik:	72%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß: 60%

Yoshi's Story



Bananen und Trauben machen den blauen Yoshi in dieser Stage besonders glücklich.

Immer wenn Pooch wie verrückt kläfft, gibt es in der Nähe was zu entdecken. Mit Eierwerfen kommt Ihr hier jedoch nicht weiter...

Passend zum Osterfest darf sich Good ol' Yoshi nun auch europaweit wieder in den traditionellen Kampf gegen Bowser stürzen und mit weiß-grün gemusterten Eiern um sich werfen. Nintendos Oberwidersacher aller Knuddelhelden der Mario-Posse hat nämlich einen bösen Zauber über die sechs Inseln (=Welten) der Dinobabys gelegt, den Ihr brechen sollt. Da die Geschichte, die hier erzählt wird, in der Vergangenheit spielt, ist auch olle Bowser noch ein kleiner Junge – böse war er aber selbst damals schon. Das Spielprinzip ähnelt durchweg dem von **Super Mario World 2 - Yoshi's Island** (SNES), an dessen Erfolg (97% Spielspaß) das Team um Tezuka/ Miyamoto nur zu gerne anknüpfen würde.
Jede Welt aus dem Yoshi-Bilderbuch wird in Form von einzelnen Kapiteln präsentiert, die jeweils aus mehreren "Buch"-Seiten bestehen, zwischen denen fortwährend umgeblättert wird. Grafisch wird, wie gewohnt, abwechslungsreiche Hauskost geboten, also Grüne-Wiese-, Wasser-, Wolken-, Höhlen-, Schloß-Schnee- und Urwaldlandschaften. Obschon der Bilderbuchcharakter gewahrt bleibt und auch nicht vom obligatorischen Seitenscroll-Prinzip abgewichen wird, wirkt die Umgebung dennoch extrem plastisch. Während Yoshi's Island ja ausschließlich aus gemalten Hintergrundbildern bestand, sind hier sämtliche Kulissen und Objekte aus Bastelmaterialen (Stoff, Pappmaché, Glibberzeugs...) gefertigt. Von sechzig größtenteils recht einfach versteckten Früchten gilt es pro Stage 30 Stück zu finden, die jeweils unterschiedlich viele Punkte einbringen (siehe auch Preview in der VG 02/98). Danach ist das betreffende Level automatisch zu Ende, egal wo man sich gerade befindet. Leider fehlt hier ein richtiges Belohnungssystem, da es letztendlich keinen Unterschied macht, welche Früchte Ihr verspeist (außer, daß sich Euer Yoshi nach bestimmten Obst-Snacks besonders glücklich fühlt und die Musik dann automatisch ein Stück weit pfiffiger vor sich hin dudelt). Richtige Bonuslevel sind auch keine vorhanden, dafür aber diverse Special-Challenges in Form von Geschicklichkeitsspielchen, wo man dann auch wieder mit öden Früchten belohnt wird. Sechs kunterbunte Dinos sowie ein versteckter schwarzer und weißer stehen als Spielfiguren zur Auswahl. In ihren Hüpf-, Freß- und Schießgewohnheiten gleichen sie sich wie ein Ei dem anderen. Die Unterschiede liegen im jeweiligen Farbpunktesystem (für Lieblingsfrüchte bzw. -feinde) der einzelnen Yoshis. Abgesehen davon vertragen die schwarzen und weißen Vertreter ihrer Gattung auch Chilischoten, deren Aufnahme normalerweise mit Energieabzug geahndet wird. Da im Story Modus nicht gespeichert werden darf – man kämpft sich, wenn es gut läuft, in vier verschiedenen Etappen durch das gesamte Buch (und erkundet pro Durchgang immer ein Gebiet von jeder Welt) – gibt es noch einen zweiten Spielmodus. Dort dürft

Hüpft Ihr auf diesen Baumstamm in Kapitel 1, dann wird Yoshi emporgehoben und von einem Monster erschreckt.





Bowser Junior, wie er brüllt und tobt. Ihn trefft Ihr selbstverständlich erst ganz am Ende des Spiels.

Ihr jedes bereits geschaffte Level anwählen, um Euren Obst-High-Score zu verbessern, der auf dem Modul abgespeichert wird. ds



*In Anbetracht des geringen Umfangs sollte das Spiel eigentlich besser **"Yoshi's Short Story"** heißen – Yoshi's Island war immerhin fast doppelt so groß, außerdem hattet Ihr wesentlich mehr Möglichkeiten (Feuer oder wahlweise Melonenkerne spucken, viele unterschiedliche Morph-Varianten). Die Steuerung und Kontrolle über die Baby-Yoshis ist dafür aufs Neue hervorragend geglückt. Das Spiel eignet sich in jeder Hinsicht ideal für Einsteiger, die noch nie zuvor ein Joypad (geschweige denn eines mit Analog-Stick) in der Hand gehabt haben. Ebenso phantastisch – vor allem im pädagogischen Sinn – paßt es in die Altersgruppe der 5-10-jährigen Kids hinein. So gesehen ist Yoshi's Story überhaupt kein schlechtes Spiel. Man ist schließlich sogar selbst immer wieder hin- und hergerissen zwischen "echt süß finden" und "was 'ne Kinderkacke". Aufgrund der geringen Langzeitmotivation und eines fehlenden höheren Schwierigkeitsgrads für ausgewachsene Wesen, fällt das Gesamturteil jedoch verhältnismäßig mager aus, wenn man die hohen Erwartungen bedenkt, die der Titel geweckt hat. Irgendwie schade, so ein hervorragendes Gameplay an die Allerjüngsten quasi "vergeudet" zu sehen. Die werden's dafür absolut lieben.*

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Kinder-Jump'n Run
Datenträger:	128 Mbit Modul
Hersteller:	Nintendo
Testversion:	Nintendo
Spieler:	1
Speicheroption:	Modulspeicher
Features:	deutsche Bildschirmtexte/ unterstützt Rumble Pak
Schwierigkeitsgrad:	3
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	80%
Musik:	75%
Soundeffekte:	85%

Spielspaß: 78%

WCW vs nWo

Vor dem Spiel könnt Ihr selbst bestimmen, ob man nur durchs Pinnen gewinnt, wie lange die Ring Outs sein sollen, etc.

WCWs Zuschauerkulisse wabbert nur ein wenig von links nach rechts – da haben wir schon besseres gesehen. Die Spieleranimationen sind dafür großartig!

Daran, ob Wrestling nun eine Kampfsportart im eigentlichen Sinne ist oder nicht, scheiden sich schon seit Gründung der NWA im Jahre 1948 die Geister. Daher brauchen Freunde von anspruchsvollen Beat'em Ups, die auf Tekken, Soulblade, KI Gold und Konsorten abfahren, gar nicht erst weiterzulesen. All jene kommen hier garantiert nicht auf ihre Kosten, sondern eben nur Wrestling-Fans, für die das Spiel schließlich auch gemacht wurde! **WCW vs nWo** ist im Prinzip eine logische 64-Bit-Weiterentwicklung von **WCW vs The World** auf der PlayStation. Neben den halbwegs zivilisierten World-Championship-Wrestling- und New-World-Order-Vertretern wie Lex Luger und Hulk Hogan trefft Ihr hier außerdem noch auf die finsteren Outlaws der DOA (Dead or Alive) und IU (Independent Union). Allein schon die daraus resultierende gewaltige Anzahl aller zur Verfügung stehenden Muskelprotze und das Ausprobieren ihrer unterschiedlichen Moves rechtfertigt die Anschaffung dieses Moduls; abgesehen davon wird aber auch grafisch einiges geboten. Die farbigen Balken unten auf den Screenshots sind übrigens nicht die Energieleisten der Kämpfer, sondern eine Art Selbstbewußtseins-/Zuschauergunstbarometer, was jedoch letztlich auf dasselbe rausläuft. Die Skala reicht von blau (ziemlich am Ende) über rot (voll auf der Höhe) bis hin zu "Special" (die Leiste blinkt dann ganz hektisch, und Ihr habt am meisten Willenskraft bzw. könnt am härtesten zuschlagen). Der Unterschied zum herkömmlichen Lebensbalken ist der, daß Ihr hier auch "Energie" abgezogen bekommt, wenn Euer Gegner z. B. auf dem Boden liegt und Ihr die Gelegenheit nicht nutzt, um ihn zu pinnen oder stattdessen nur einen laschen Move anwendet. Schafft Ihr es, im Ligamodus in allen vier Verbänden Champion zu werden, gibt es als Belohnung jeweils einen neuen Wrestler. Zwei weitere kommen hinzu, wenn Ihr in allen Turnieren (inkl. Whole World Wrestling) den Titel holt. *ds*



Eine Bewertung bei Wrestling-Spielen abzugeben, ist generell schwierig, da man hier nicht die gleichen Maßstäbe wie bei Prügelspielen anlegen darf. Unter dem Aspekt einer reinen Simulation gesehen, ist dieses Modul wiederum ein Juwel und eigentlich Pflicht für jeden Fan. Ich habe noch auf keiner Konsole eine bessere Umsetzung dieser Nischensportart gesehen, die so viel Spaß macht. Der Einspielermodus weist dennoch Schwächen auf, da echtes Wrestling zum Großteil Show ist und bekanntermaßen auf Absprachen beruht: Man wird spektakulär vermöbelt, und danach läßt einen der vermeintliche Erzfeind wieder zum Zug kommen. Aber genau da macht die CPU eben nicht mit (kann sie ja auch gar nicht, denn sonst müßte man vorher festlegen, wer gewinnt). Die Folge sind manch zähe Matches, in denen wenig spektakuläre Szenen passieren, da man mit simplen Kicks und Elbowdrops einfach schneller ans Ziel gelangt, als durch irgendwelche Top Rope Clotheslines. Insgesamt überwiegen aber eindeutig die positiven Eindrücke, was auch mit der Vielzahl an Spielmodi und Kämpfern zu tun hat.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Wrestling
Datenträger:	96 Mbit Modul
Hersteller:	THQ/Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card
Features:	37 Kämpfer + sechs versteckte/ kompatibel mit Rumble Pak
Schwierigkeitsgrad:	2-6
Preis:	ca. 160 Mark (not nice)
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	75%
Musik:	65%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: 80%

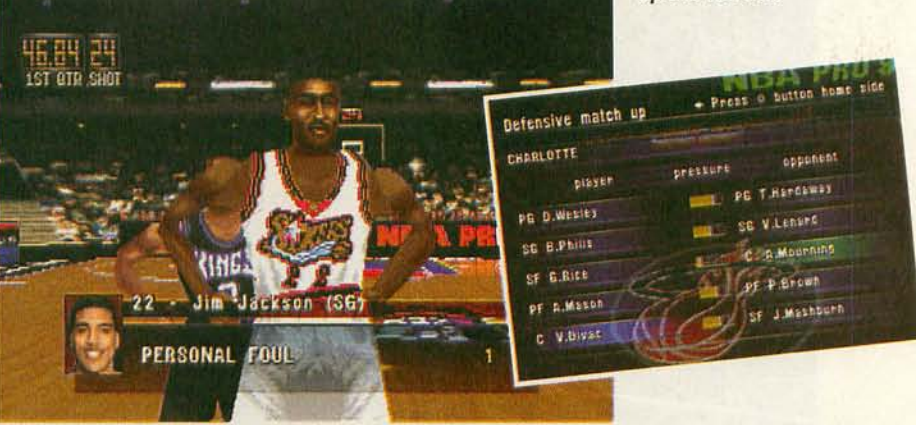
NBA Pro '98





Per Druck auf die L2/R2-Tasten ruft Ihr blitzschnell verschiedene Aufstellungsformationen ab, nach denen sich dann alle übrigen Spieler richten.





Da die "NBA-In-The-Zone"-Serie von Anfang an als typischer Vertreter des Dunk'n-Fun-Basketballs galt, und Konami dieses Jahr gegen seinen Erzrivalen EA Sports erklärtermaßen mit einer "seriösen" Simulation antreten wollte, hört der dritte Teil aus marketingtechnischen Gründen nun schlicht und ergreifend auf den Namen NBA Pro '98. ITZ 3, ITZ '98, Pro '98, oder als was auch immer man das Sequel jetzt ansieht, kommt mit allen Features daher, die man sich von einem guten Basketballspiel erwartet: NBA-Lizenz, die aktuellen Aufstellungen, umfangreiche Statistiken, verschiedene Kameraeinstellungen, viele Dunk-Möglichkeiten und überdurchschnittliche Grafik. In der irrigen Annahme, alles wird besser, wenn der Simulationscharakter noch weiter ausgebaut wird, hat sich Konami ins eigene Fleisch geschnitten. Gerade für die hohe Dreipunktetrefferquote und die phantastischen, einfach auszuführenden Monsterdunks haben wir den Vorgänger schließlich geliebt. Inzwischen wurde die von der CPU gesteuerte Defensive so weit auf Trab gebracht, daß viel weniger spektakuläre Würfe gelingen; außerdem hat die Spielgeschwindigkeit gelitten. Alley-Oops lassen sich diesmal ebenfalls schwerer verwandeln (was eigentlich eher eine Verbesserung darstellt), dafür sind Steals auch für die weniger flinken Ballkünstler im Team zum Kinderspiel geworden (eher eine Verschlechterung, da extrem unrealistisch). *ds*



Obschon das diesjährige Sequel mit einigen neuen Dunk-Varianten aufwarten kann, sehr schick designte Menüs bietet und sämtliche Mannschaften auf dem neuesten Stand sind (die Bullets heißen z. B. bereits Wizards), macht mir NBA ITZ 2 persönlich immer noch mehr Spaß. Es wird wahrscheinlich nie Programmierer geben, die es fertigbringen, einen gelungenen Mehrspieler-Arcade-Mode mit einer perfekten Simulation im Stile von EAs Live-Serie zu kombinieren (wobei ich nicht behaupten möchte, daß NBA Live '98 perfekt ist). Zugunsten von mehr Realismus (was den Einspielermodus zugegebenermaßen attraktiver macht) ist auf der anderen Seite leider eine beträchtliche Portion Fun'n-Dunk (= Spielspaß) geopfert worden. Wer den Vorgänger bereits besitzt, braucht NBA Pro '98 eigentlich nicht wirklich. Mit Ausnahme des "Zweitligisten" NBA Fastbreak machen aber alle derzeitigen PSX-Basketballspiele auf ihre Art ungefähr gleichviel Spaß (man könnte auch sagen, der Markt ist langsam satt).

WERTUNG

System:	Sony PlayStation
Spieletyp:	Basketball
Datenträger:	CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1-8
Speicheroption:	Memory Card 2-5 Blocks
Features:	englischer Sprecher/Menüs
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca.100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	89%
Musik:	–
Soundeffekte:	80%

Spielspaß: 83%



Riven – The Seque



In der Schule der D'ni lernt Ihr "spielerisch" das fremdartige Zahlensystem.



Eines der wenigen Reaktionsspiele: Ihr müßt den Knopf im richtigen Moment drücken.



Auf dem Weg zur dritten CD rast Ihr in einem Müllwagen durch einen Wassertunnel.

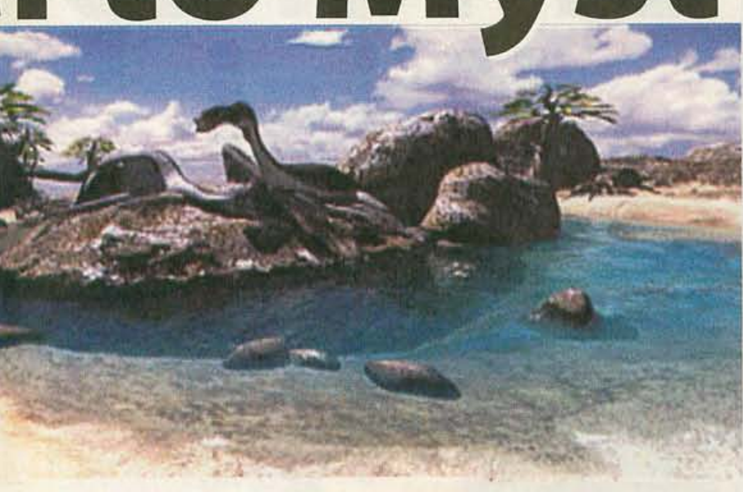
Den Boiler müßt Ihr erst außer Betrieb setzen, bevor es weitergeht.

Wie war das noch einmal mit den typischen Nachfolgern erfolgreicher Spiele? Halb so viel Entwicklungsaufwand und nichts Neues in Design und Spielwitz, dafür erneut der gleiche Preis. Aber wie das Sprichwort sagt: Ausnahmen bestätigen die Regel.
Der "Myst"-Nachfolger "Riven" wird Euch mit Sicherheit auch nur dann nicht gefallen, wenn Ihr eine Grundregel des Spiels nicht befolgt: Betrachtet Euren Aufenthalt als virtuellen Urlaub. Keine Ballereien, keine permanent angreifenden Killer-Roboter oder Kampfzombies – eine entspannte (und entspannende) Sightseeing-Tour erwartet die digitalen Touristen. Ihr habt zwar einen Auftrag, aber bis der auch nur ansatzweise erfüllt ist, kennt Ihr die Inseln der 3D-Welt mit Sicherheit wie Eure Westentasche.
Wer mit dem Vorgänger nicht vertraut ist, dem sei soviel gesagt: Mittels eines magischen Buchs werdet Ihr auf eine fremde Inselgruppe versetzt, die von einem technisch hochstehenden Volk mit allerlei rätselhaften Gerätschaften bestückt wurde. Euer Ziel ist die Befreiung der Frau von Atrus, Eurem Auftraggeber, und die Gefangennahme des Schurken Gern.
Bis Ihr diese Aufträge jedoch erfüllen könnt, werdet Ihr einem Augenschmaus digitaler Grafikkunst auf fünf CDs ausgesetzt. Der für das Spiel getriebene Aufwand läßt sich kaum beschreiben, aber das Ergebnis war die Mühe wert. Selten wurden so realistische Naturlandschaften von einem Computer berechnet. Damit aber auch der Rest des Gehirns gefordert wird, sind an allen Ecken und Enden knifflige Zusammenhänge zu erkennen, die nicht immer in offensichtlicher, klassischer Adventure-Rätselform vorliegen.
Ihr bewegt Euch mit Hilfe eines Zeigers durch die Landschaft, die aus einzelnen Bildern besteht. Ab und an gibt es einen Hebel oder Schalter, der in der näheren Umgebung (oder am anderen Ende der Welt) einen Mechanismus in Gang setzt, der Euer Fortkommen sichert oder Euch behindert. In den meisten Fällen sind die Zusammenhänge aber logisch und durch Nachdenken oder Ausprobieren zu erkennen. Einige Rätsel erfordern jedoch den kräftigen Einsatz Eurer grauen Zellen - seid also gewarnt.
Einen Haken hat die schöne, heile Computer-Welt: Wer keine PlayStation-Maus hat, muß sich mit dem Joypad durch die Lande klicken. Unangenehm, aber auf einer Konsole nun mal nicht zu ändern. Was allerdings zu ändern wäre, sind die teilweise den Spielfluß hemmenden Ladezeiten und die störenden Rahmen um einige Video-Einblendungen. Vielleicht wäre noch ein wenig mehr machbar gewesen. Sehr positiv dagegen ist, daß Sprachsamples und sämtliche Bücher in sehr gutem Deutsch verfaßt sind. af



Einer meiner ehernen Grundsätze ist "vertraue niemals dem Marketing". Im Fall von Riven setze ich mich aber gerne darüber hinweg – mit einer Einschränkung: Wer keine Render-Adventures mag, ist mit diesem grandiosen Kunstwerk völlig falsch bedient. Solltet Ihr aber Gefallen am ruhigen Erforschen und Ausprobieren haben, sei Euch Riven ohne Einschränkung ans Herz gelegt. Die in den meisten Fällen unglaublich realistischen Grafiken

el to Myst



Diese Tiere (siehe Preview im letzten Heft) sonnen sich am Strand der digitalen Idylle. Wenn Ihr Euch nicht anschleicht, verschwinden sie ...



Das kleine Mädchen läuft weg, sobald es Euch erblickt. Typischer Fall von Xenophobie.

WERTUNG

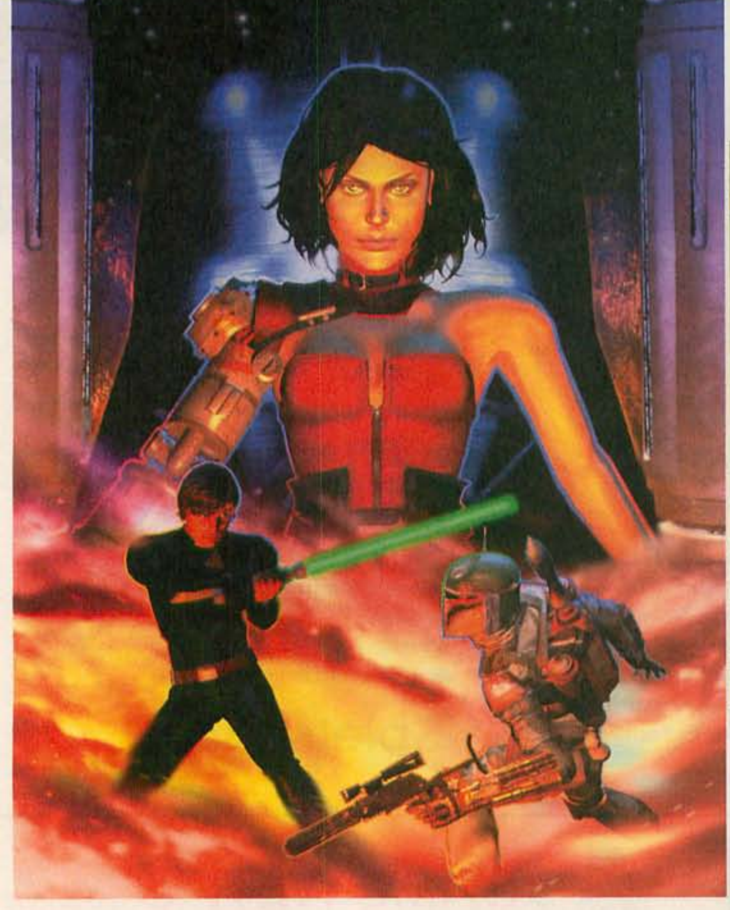
System:	PlayStation
Spieletyp:	Render-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1
Speicheroption:	MC 5*1 Block
Features:	fünf CDs, Maus
Schwierigkeitsgrad:	8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	95%
Musik:	–%
Soundeffekte:	90%

Spielspaß: 89%

sind für mich schon Anreiz genug, immer wieder noch eines der haarigen Rätsel zu knacken. Ich persönlich bin mehr ein Freund von heißem Blei und qualmenden Reifen, aber als entspannendes Intermezzo ist ab und an schon mal eine kleine Wanderung durch die Traumwelt von Cyan drin. An sich ist das Spiel zwar "Zeitverbrennung par excellence", doch wer sich abends noch ein paar ruhige Grübel-Stündchen vor der Glotze genehmigen will, findet in Riven auf der PlayStation sicher für einige Zeit seinen Frieden - sofern er das Spiel nicht schon auf dem PC erlebt. Action-Fans und ungeduldige Naturen sollten aber einen kilometerweiten Bogen um die Box mit den fünf schwarzen Scheiben machen.



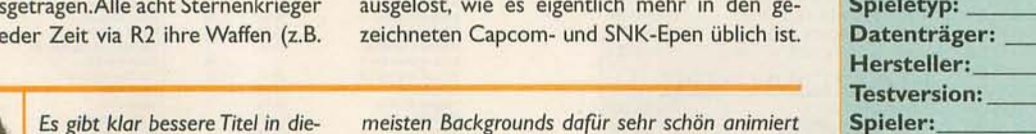
Masters of Teräs Käsi





Leider ist das Spiel nicht so gut gelungen wie die Artworks. Rechts wird vor authentischem "Empire strikes back"-Background mit AT-AT gefightet.

Darauf haben Star Wars-Fans schon immer gewartet: Ein Beat'em Up mit ihren Lieblings-Charakteren! Eine gewisse Arden Lynn hat einen Kampfstil namens "Teräs Käsi" entwickelt, um die Allianz der Rebellen endgültig vernichtend zu schlagen. Das können sich unsere Helden um Luke Skywalker, Han Solo und Prinzessin Leia Organa nicht bieten lassen. Zusammen mit Zotteltier "Chewie" Chewbacca, Boba Fett, Hoar und Tempelwache Thok (von Jabba the Hutt) organisiert man ein Turnier, um den Meister zu ermitteln. Die Duelle werden in klassischen 3-D-Arenen mit Star Wars-Touch (gestürzter AT-AT, Jedi-Höhle etc.) und Ring-Out ausgetragen. Alle acht Sternenkrieger können zu jeder Zeit via R2 ihre Waffen (z.B. Han Solo: Laserpistole, Luke: Laserschwert, Leia: Lichtstab) zücken und somit auf mehr und effektivere Special Moves zurückgreifen. Mittels Side Steps (L1+L2) weicht man vor den ungestümen gegnerischen Combo-Attacken in die Tiefe aus und füllt seinerseits mit geschickten Aktionen bis zu vier Power-Balken am unteren Bildschirmrand, die für schwierig hinzukriegende Super Moves nötig sind. Letztere verbrauchen je nach Charakter die gesamte Bandbreite von einem bis zu vier Balken. Im Gegensatz zu fast allen anderen 3-D-Beat'em Ups werden viele Specials in *Masters of Teräs Käsi* durch Viertel- und Halbkreisdrehungen ausgelöst, wie es eigentlich mehr in den gezeichneten Capcom- und SNK-Epen üblich ist. Ist die Macht mit Euch (d.h. Ihr räumt das komplette Widersacher-Team aus dem Weg), wartet noch Oberhalunke Darth Vader auf seine Abreibung via Laserwaffe. Neben dem Arcade-Mode findet Ihr auch die Standard-Modi Survival, Time Attack und Practice sowie den selteneren Team Battle Mode, in dem Vierer-Mannschaften gegeneinander antreten. Eure Rekorde speichert Ihr auf einem MC-Block. *rk*



GEHT SO

Es gibt klar bessere Titel in diesem Genre als Masters of Teräs Käsi. Die Fighting-Engine präsentiert sich ziemlich träge: Man hat durchweg das Gefühl, die Duellanten kommen irgendwie nicht richtig in die Gänge. Gameplay-Schwächen wie mangelnde 4-Balken-Super-Moves bei einigen Charakteren oder die fehlende Möglichkeit, seine Waffe im Sprung zu ziehen, tragen auch nicht gerade zum Spielspaß bei. Die Kämpfer selbst wurden im Gegensatz zu den meisten Backgrounds dafür sehr schön animiert und texturiert. Lediglich neun Stück davon und eine vergleichsweise mickrige Move-Palette sind definitiv nicht zeitgemäß. Deshalb gilt: Der einzige Grund, MoTK Highlights wie Soul Edge, Tekken 2 oder SF Ex plus Alpha vorzuziehen, besteht darin, das legendäre Laserschwert-Duell zwischen Luke Skywalker und seinem Vater Darth Vader in authentischer Atmosphäre nachzuspielen. Dabei hätte der coole Star-Wars-Soundtrack eigentlich das ideale Ambiente für packende Star Wars-Schlachten geboten.

WERTUNG

System:	Sony PlayStation
Spieletyp:	3-D-Beat'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Lucas Arts
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	4-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	67%
Musik:	75%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß: 67%

Mega Man Battle&Chase



Jedem besiegten Gegner könnt Ihr ein Bauteil seines Boliden klauen: Motor, Spoiler oder Reifen.

Links unten fährt der Hauptgegner.



Mit Wasser-Reifen bremst Euch das kühle Naß nicht ab.



Nach der Besichtigung der Strecke entscheidet Ihr Euch für Euer speziell zusammengebautes Comic-Vehikel.

Der zehnte Geburtstag von Capcoms Maskottchen (wir waren in Tokio mit dabei, siehe Editorial in der VG 1/98) soll auch mit Spielen gebührend gefeiert werden, von denen wir zwei in dieser Ausgabe für Euch testen. *Mega Man Battle&Chase* kristallisiert sich schon nach wenigen Sekunden als Kreuzung zwischen *Mario Kart* und *Mega Man* heraus, allerdings mit einigen gameplaytechnischen Feinheiten. In jedem der acht zunächst anwählbaren Kurse (zwei weitere "Boss"-Tracks werden erst später zugänglich) fordert Ihr den Lokalmatador und drei weitere Comic-Statisten in ihren Seifenkisten heraus. Setzt Ihr Eure Special-Fähigkeit (je nach gewähltem Charakter verschieden, z.B. Sprungkraft) gut ein und sammelt genug Items auf, die Euch Goodies wie Blitze oder Bomben bescheren, sollte es eigentlich kein Problem sein, als Erster über die Ziellinie zu brausen. Nun habt Ihr das Recht, besagtem Verlierer ein Stück seines Wagens zu klauen. Zur Wahl stehen Reifen, Motor und Spoiler, welche natürlich bei jedem Gegner andere Eigenschaften haben. So existieren starke Motoren, die für bergiges Gelände ausgezeichnet sind, Maschinen die nur dann optimal beschleunigen, wenn Ihr hinten liegt oder Reifen, denen Minen nichts ausmachen, die aber dafür auf Eis rutschen und vieles mehr. Nach einigen Siegen habt Ihr dann schon eine nette Auswahl aus verschiedenen Zubehörteilen Eurer geschlagenen Gegnerschaft. Vor jedem neuen Rennen begutachtet Ihr den Kurs und bastelt Euch dann aus allen Teilen (sind beliebig kombinierbar) das dafür am besten geeignete Rennmobil zusammen. Soundtechnisch werdet Ihr mit nicht sonderlich inspirierter Slapstick-Comic-Musik unterhalten. Nach jedem Sieg speichert Ihr auf Wunsch den Spielstand auf einem MC-Block. *MMB&C* unterstützt keine Analog-Controller.



Laßt Euch vom ersten Eindruck von ***Mega Man Battle&Chase*** *nicht täuschen! Trotz der altbacken anmutenden Grafik, die zwar recht flott scrollt, aber irgendwie an Mode-7-Effekte à la* ***F-Zero*** *auf dem 16-Bit-Super Nintendo erinnert, stimmt hier der Spielspaß im großen und ganzen. Die im Rennen erspielbaren Extrawaffen machen Laune, denn auf einem kleinen Screen sieht man, wie sie beim Gegner wirken. Aufgrund des simplen Schwierigkeitsgrades kommen auch Anfänger schnell auf ihre Kosten (eigentlich gar nicht* ***Mega Man****-like, oder?). Die auf dem Tacho angezeigte Geschwindigkeit von über 400 km/h sollte aber wahrscheinlich ein Witz sein. Tatsächlich hat man das Gefühl, wie in einem Go-Kart so um die 60 Sachen zu fahren. Dank des "Teile-klau-und-ausprobier"-Systems stimmt auch die Motivation, dieses MM-Rennspiel länger als nur einen Nachmittag zu zocken. Sicherlich gehört's aber auf keinen Fall zu der Kategorie Spiele, die man haben muß. Es sei denn, man ist Mega-Man-Fan.* rk

WERTUNG

System:	**PlayStation**
Spieletyp:	**Comic-Rennspiel**
Datenträger:	**CD**
Hersteller:	**Capcom**
Testversion:	**Laguna**
Spieler:	**1-2**
Speicheroption:	**MC-Save 1 Block**
Features:	**keine**
Schwierigkeitsgrad:	**4**
Preis:	**ca. 100 Mark**
VG-Altersempfehlung:	**frei**
Grafik:	**55%**
Musik:	**64%**
Soundeffekte:	**53%**

Spielspaß: 69%

Rascal

Der erste Endgegner sieht bedrohlicher aus, als er es ist.

Harte Knochenarbeit: Rascal räumt in den Kerker-Katakomben auf.

Unter Wasser begegnet Rascal einer zauberhaften Meerjungfrau.

Ein Zauberobermotz versucht, uns den Garaus zu machen.

Jippi-jeah! Lausbub Rascal ist schon ein ganzer Kerl! Immer total cool und zu Scherzen aufgelegt. Leider wird ihm sein frecher Erkundungsdrang bald zum bitterbösen Verhängnis. Sein Vater ist ein ausgeflippter Wissenschaftler, der zufällig eine Zeitmaschine erfindet, die für sein mysteriöses Verschwinden sorgt. Natürlich ist Rascal neugierig, ob das Ding auch bei ihm funktioniert. Ein kleiner Test kann doch nie schaden, oder? Kaum hat unser quirliger Held den Hauptschalter betätigt, wird er von einer riesigen Dimensionsblase aufgesaugt und befindet sich damit auf einer phantastischen Reise durch Zeit und Raum. Seine Aufgabe ist es, den verschollenen Papi und sechs Sanduhr-Teile zwecks Rückfahrkarte wiederzufinden. Das hört sich vielleicht ganz einfach an, wenn nicht der böse Lord "Chronos" mit seinen Gefolgsleuten wäre. Mit Baseball-Capi und Seifenblasen-Knarre zieht der Youngster durch verschiedene Zeitzonen, immer auf der Suche nach Extras und Schlüsseln für den nächsten Abschnitt. In bester Jump'n'Run-Manier hüpft Ihr auftauchende Gegner platt oder weicht bewegten Hindernissen aus. So gelangt Ihr von finsteren Kellerkerkern über einen Wasserfall in antike Städte und längst vergessene, unterirdische Städte. Insgesamt besucht Ihr sechs verschiedene Themenwelten – ein mittelalterliches Schloß, den wilden Westen, das sagenumwobene Atlantis, einen Azteken-Tempel und zwei andere reizvolle Reiseziele. Bei dem unfreiwilligen Entdeckungstrip erlebt Rascal zahllose Zweikampf-Scharmützel mit Piraten, unfreundlichen Cowboys und spukenden Rittersleuten. Werdet Ihr von einem Gegner berührt, gibt's Energieabzug, der mit herumliegenden Extras wieder aufgefrischt wird. ws



Psygnosis bietet mit Rascal solide Jump'n'Run-Kost für die jüngeren PlayStation-Semester – nicht mehr und nicht weniger. Die Animation unseres Helden und seiner Gegner sind flüssig und witzig, die 3D-Umgebungen stimmungsvoll und tückisch. Zugegeben, einen gewissen Charme kann man dem kleinen Fratz nicht absprechen. Darüber hinaus muß man Travelers Tales lassen, daß sie zumindest technisch so ziemlich alles aus dem vorgegebenen Grafikstil herausgeholt haben. Optisch stecken so bemerkenswert viele Details und geniale Effekte in Rascal, daß sich die zukünftige Konkurrenz warm anziehen muß. Warum man daraus nicht etwas Anspruchsvolleres gebastelt hat, ist mir persönlich ein wenig unverständlich. Die Steuerung ist nicht besonders feinfühlig und ungenau zugleich, wie wir es von vergleichbaren Möchtegern-3D-Vertretern gewohnt sind. Leider neigen auch die Kameraperspektiven des öfteren zur Unübersichtlichkeit, was im allgemeinen zu unnötigen Fehlern und damit zum Energieverlust führt. Als letzter Kritikpunkt sei noch erwähnt, daß Rascal zu schnell durchgezockt ist, auch wenn sich nur jüngere Spieler damit beschäftigen.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Jump'n'Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Sony Analog Pad-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	82%
Musik:	71%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß: 68%

Snowbreak Extreme



Snowboarding ist trendy und cool, und so hoffen die Softwarefirmen wohl, daß das experimentierfreudige Klientel in der urlaubsfreien Zeit ihre Sehnsucht nach dem Kick in der weißen Pracht mit einem Spiel gleichen Themas stillt. In *Extreme Snowbreak* entscheidet Ihr Euch nach einem starken Render-Intro (High-Speed-Jagd durch unberührten Schnee) für einen Boarder (oder sogar einen der verhaßten Skifahrer!) mit bestimmten Eigenschaften in Beschleunigung, Top-Speed und Kurventechnik und geht nach dem *Wave Race* 64(N64)-System auf die Punktejagd. Mit zwei Konkurrenten brettert Ihr, je nach Kurs, über Eisflächen und durch Höhlen, unter verschneiten Bäumen hinweg, springt über Abgründe und manövriert Euer Board schmale Gipfelgrate hinunter. Zwei Perspektiven stehen zur Wahl, und für die Ohren gibt's ebenso kultige Trip Hop-Klänge oder "Trommel und Bass"-Sound. Alternativ greift Ihr im Time Attack an und speichert Eure erzielten Rekorde auf einem Block der MC. rk



Die abwechslungsreichen, herrlich verrückten Kurse im Arcade-Design mit ihrer malerischen Streckenführung und dem astreinen Soundtrack hätten das Zeug zu einem Spitzenspiel, wenn die Grafik-Engine nicht permanente Ruckeanfälle hätte. Vier, zwar sehr lange Strecken reichen auch nicht zur Dauermotivation. Außerdem fährt Euch die Konkurrenz stets über den Haufen, statt zu überholen!

WERTUNG

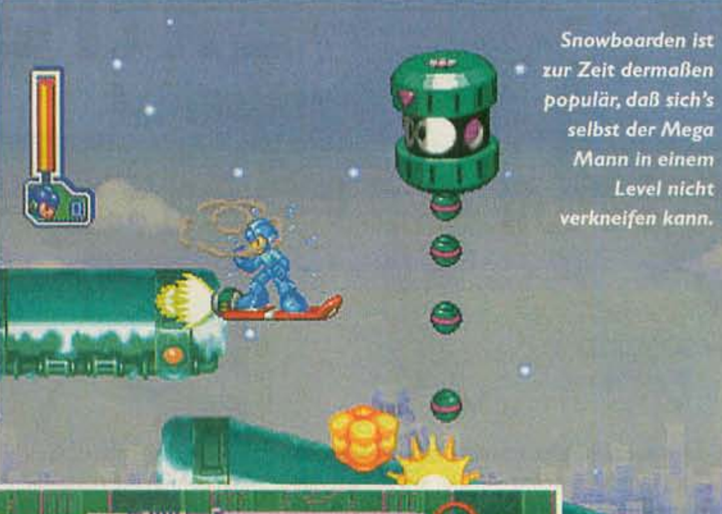
System:	PlayStation
Spieletyp:	Snowboard-Racer
Datenträger:	CD
Hersteller:	Microids/Virtual Sudio Ent.
Testversion:	Laguna
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad:	4-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	70%
Musik:	82%
Soundeffekte:	54%

Spielspaß: 66%

Mega Man 8



Was für ein Gewusel! Hier ist die normale Plasma-Wumme echt überfordert.



Snowboarden ist zur Zeit dermaßen populär, daß sich's selbst der Mega Mann in einem Level nicht verkneifen kann.



In jedem Level sind Schrauben versteckt (siehe unten), mit denen Ihr dann Extras kaufen könnt.

Nach **Mega Man X3** für die PlayStation – einer lustlosen 1:1-Konvertierung des zuvor erschienenen SNES-Titels – geht der blaue Kult-Hero nun bereits in die zweite 32-Bit-Runde. Da Capcom das ursprüngliche Game Design nach über 10 Jahren Mega-Man-Fortsetzungsroutine (es existieren inzwischen rund 25 Spiele auf allen möglichen Systemen) wieder unverändert übernommen hat, stellt sich einmal mehr die Frage nach dem Sinn einer solchen Veröffentlichungspolitik. Scheinbar hält die japanische Fangemeinde dem blauen Übermännchen aber nach wie vor die Treue, und vermutlich wird auch bei uns durch die Missionierungsarbeit von Pro 7 ein Bedarf an neuen Videospiele-Abenteuern gesehen, sonst kämen wir schließlich nicht schon wieder in den Genuß eines Sequels. Sei's drum! **Mega Man 8** ist natürlich auch ein Side-Scroller. Ihr powert Euren Plasmastandardschuß durch längeres Drücken des X-Buttons auf, erhaltet nach jedem besiegten Endgegner deren Spezialwaffen, usw. Diese können übrigens neuerdings während des Spiels per L1/R1-Tastendruck zugeschaltet werden, ohne Umweg übers Pausemenü. 14 Level werden insgesamt geboten; am Schluß trefft Ihr natürlich wieder auf Dr. Wily. Als Neuerung sind in jeder Stage drei bis vier Schrauben versteckt, die Ihr außerdem suchen dürft. Sie dienen als eine Art Zahlungsmittel, aus denen Euch Fräulein Roll dann in Dr. Lights Hauptquartier neue Power-Ups bastelt. Zu den nützlichsten Dingen im Shop zählt das Auto-Fire (dadurch habt Ihr quasi eine MG) und die Schnelladevorrichtung (powert den Superschuß der normalen Waffe ultraschnell auf). ds



Capcom hält schon geradezu krampfhaft am überlieferten Mega-Man-Spielmechanismus fest, weshalb auch dieser Teil eigentlich nur für eingefleischte Manga-Fans (und solche die es werden wollen) ein Leckerbissen darstellt. Wer zumindest die Super-Nintendo-Versionen kennt, wird hier einige nette Déja-Vu-Erlebnisse haben: So mischt z. B. das einäugige Zyklopenmonster ebenso wieder mit wie Mehrzweckhündchen Rush, Iceman, Gutsman oder der Stegosaurier aus MM7. Ganz zeitgemäß ist ein Jump'n Run á la Mega Man allerdings nicht mehr. Die träge Old-School-Motorik des Helden nervt langsam, die Hintergründe sind altbacken und stellenweise krass kindisch und an der Musik scheiden sich naturgemäß wieder mal die Ost/West-Geister. Trotz dieser Kritik muß fairerweise gesagt werden, daß der Level-Aufbau dennoch recht abwechslungsreich ausgefallen ist und die Suche nach den Schrauben respektive deren Geldfunktion definitiv zur Steigerung der Langzeitmotivation beiträgt. Wer auf Jump'n Runs steht, wird jedoch zur Zeit bei ***Mischief Makers*** *(N64) oder* ***Skull Monkeys*** *(PS) mit nachhaltig fresheren Ideen und dem größeren Spielwitz belohnt.*

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Jump'n Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Capcom/Laguna
Testversion:	Laguna
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Nur englische Sprache
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	65%
Musik:	60%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß: 77%



Bust-A-Move 3DX





Auch Bust-A-Move 3DX hält sich an das altbewährte Spielprinzip seiner Vorgänger: Mit einer Seifenblasen-Kanone schießt Ihr Heerscharen von bunten Kügelchen an die näherrückende Blasendecke. Sobald sich drei oder mehrere Bubbles der gleichen Farbe berühren, wird eine witzige Kettenreaktion herbeigeführt. Taito hat sich für den dritten Teil einige kleine Gemeinheiten einfallen lassen: Oberfiese Anti-Extras, gefüllt mit niedlichen "Bubble Bobble"-Sprites, blockieren die anderen Bälle. So läßt sich früher oder später keine durchgehende Kette mehr bilden. Ihr könnt allein, gegen den Computer oder zu zweit im Splitscreen-Mode gegeneinander antreten. Ein Puzzle-Editor, mit dem Ihr Eure eigenen Stages kreieren könnt, rundet den bunten Knobelspiel-Spaß ab. ws



Zugegeben, auch Teil 3 ist sicherlich nicht gerade der Innovationsschub, aber manchmal ist man ja schon zufrieden, wenn die Fortsetzung ebenso genial geworden ist wie ihr Vorgänger. Die neuen Charaktere sind dabei wohl eher als auflockernde Zugabe gemeint, als daß sie dem Spiel zu neuem Glanz verhelfen könnten. Wie dem auch sei, einen Riesenspaß bereitet das kontinuierliche Blasenabräumen nach wie vor. Im Zweispieler-Modus kommt die allergrößte Freude auf: Wer schneller ist als der Mitspieler und zuerst Blasenketten bildet, kann den Splitscreen-Gegner mit fiesen "Zuschiebe-Bobbles" zur Weißglut treiben.

WERTUNG

System:	**PlayStation**
Spieletyp:	**Puzzlespiel**
Datenträger:	**CD**
Hersteller:	**Taito**
Testversion:	**Acclaim**
Spieler:	**1-2**
Speicheroption:	**Memory Card 1 Block**
Features:	**keine**
Schwierigkeitsgrad:	**3-6**
Preis:	**ca. 100 Mark**
VG-Altersempfehlung:	**frei**
Grafik:	**34%**
Musik:	**54%**
Soundeffekte:	**38%**

Spielspaß: 85%







Reboot



Nicht auf die radioaktiven Tanks ballern!



Die 3-D-Umgebung von Reboot ist beeindruckend!



Mitten im Kampf gegen böse Computerviren machen komische Charaktere in kleinen Fenstern Jokes.



Fulminante Render-Intros und Zwischenspänne erzählen die Geschichte über Megabyte weiter.

Mit einer abgefahrenen Story kommt der neue Action-Knaller aus dem Hause EA daher, der an die gleichnamige kanadische Zeichentrickserie angelehnt ist: Der böse Megabyte (!) hat die Computerwelt von Mainframe mit Viren infiziert, und Ihr als Wächter-Cyborg Bob seid die einzig mögliche Rettung vor dem Super-GaU auf der Datenautobahn. In jedem der Level haben sich die Biester in Form von zuckenden Energieblitzen versteckt, und Eure Aufgabe besteht darin, sie innerhalb eines gnadenlosen Zeitlimits ausfindig und unschädlich zu machen. Zu diesem Zweck surft Ihr auf einer Art coolem Hover-Snakeboard durch die mit hübschem Lightsourcing und feinen Texturen versehenen 3-D-Hi-Tech-Welten. Mit verschiedenen, aufladbaren Wummen nehmt Ihr alle Robbies, RAMs oder andere Gegner, die Viren unterstützen, mit einer Zielautomatik ins Visier. Außerdem stehen Euch sogenannte Glitch-Tools zur Verfügung, mit denen man Bösewichte einfrieren, Ihre Gesundheit klauen und sie selbst mit Viren infizieren kann. Das Spiel an sich läuft dann so ab: Zunächst dürft Ihr jeden neuen Level ein paar Minuten nach Belieben erkunden, bis der erste Virus eintrifft. In einer Videosequenz - die Ihr Euch gut einprägen solltet, da sie nur einmal gezeigt wird - verrät man Euch seinen Aufenthaltsort, und die Suche in den verzwickt aufgebauten Labyrinthen beginnt. Das kleine Radar rechts oben unterstützt Euch nur geringfügig, da es zwar die Richtung des Zielobjekts anzeigt, daraus aber leider keine Höhenverhältnisse ersichtlich sind. Sind alle Viren deaktiviert, müßt Ihr Euch noch auf die Suche nach einer Reihe von nicht minder gut versteckten Schlüsseln machen, um das jeweilige Levelportal zu öffnen. Alle sechs bis sieben Runden steht dann die obligatorische Boß-Schlacht bevor. Nach jeder geschafften Stage besteht die Möglichkeit zu einem Save auf einem Memory-Card-Block. rk



Bei Reboot hat sich nach unserem Preview wirklich noch einiges getan: Die farbenfrohen und verzwickt aufgebauten Level reizen zum Erkunden, gigantische Explosionen lassen den Rambo in Euch erwachen, und überhaupt macht das Surfen auf dem Hover-Snakeboard dank der genialen und schnell zu erlernenden Steuerung eine Menge Spaß. Leider sind die meisten Stages aufgrund der fehlenden Karte nur nach dem Try and Error-System zu meistern. Ihr sucht wie verrückt die Gegend nach dem tödlichen Virus ab, habt ihn schließlich gefunden, aber die Zeit reicht nicht mehr, um ihn zu bekämpfen. Also neuer Versuch, und jetzt klappt's auch, da Ihr Euch diesmal die Suche sparen könnt. Viele hochwertige Render-Sequenzen untermalen die Geschichte zwischen Euren Aktionen, jokige Ratschläge ("In jeder Mausefalle gibt's Käse umsonst") und witzige Werbung für die Cartoon-Serie während der Laser-Fights sorgen für gute Unterhaltung und kaschieren die etwas magere musikalische Begleitung. Reboot ist ein erfrischend anderes Spiel, dem ein paar kleine Gameplay-Bugs knapp ein Classic gekostet haben.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3-D-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Spieler:	1
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	80%
Musik:	64%
Soundeffekte:	73%

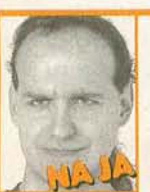
Spielspaß: 78%

Pax Corpus



Lara Croft im Cyberspace? Ja, wenn das mal keine gute Idee ist, dachten sich wohl die Jungs von Cryo beim Design von *Pax Corpus*. Ihr rennt also als Space-Babe bauchfrei und mit knappem Top durch trostlos texturierte Einheitskorridore und legt Eure Widersacher mit Euren reichhaltigen Martial-Arts-Künsten (ich glaube, je ein Kick und ein Punch) oder einer gezielten Salve aus der Laser-Knarre flach, wobei ein paar Blut-Spritzer auch nicht fehlen dürfen. Mit gezieltem Ducken, Sidesteps, einem Sprung oder Sprint entkommt Ihr dem Feuer der Wachen oder einem Rudel bissiger Alien-Würmer, die Euch umzingelt haben. Einfache Schalterrätsel teleportieren Euch von einer einfallslos gestalteten Stage zur nächsten. Ich nehme daher nicht an, daß Ihr *Pax Corpus* ein zweites Mal laden werdet. rk

***Pax Corpus* ist dermaßen langweilig, da ziehe ich noch eine Runde Cosmic Spacehead vor!**



*Sorry, ich mußte meine Meinung zu diesem Schund schon in die Spielbeschreibung einfließen lassen. **Pax Corpus** steckt voller Mängel, wohin das Auge auch schaut: Ultralangweilige Texturen, eine Kamera, die stets zu spät dran ist und Euch meistens nicht richtig in Szene setzt, Polygonfehler en masse (komplette Oberkörper (!) verschwinden dann beim Sprung an die Decke), nicht aufnehmbare Items und ewig lange Ladezeiten. Tja, zu einem Top-Spiel gehört weit mehr als ein aufregender Hauptcharakter!*

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3-D-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Cryo
Testversion:	Activision
Spieler:	1
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	Art Gallery
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	45%
Musik:	70%
Soundeffekte:	52%

Spielspaß: 34%



Alundra



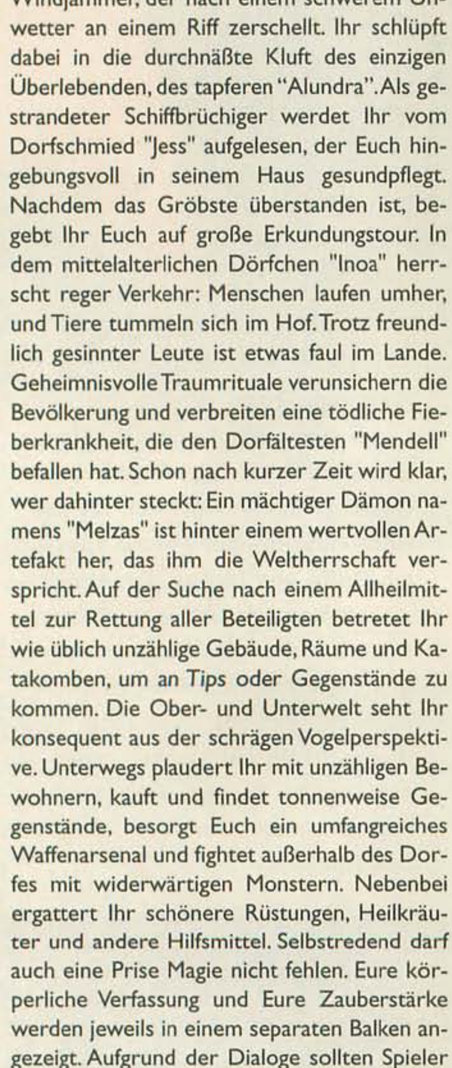
Sämtliche Umgebungen sind aus der Vogelperspektive zu sehen.



Der Alundra-Held kämpft sich zuerst nur mit Schwert durch die Katakomben.



Die Bitmap-Grafik von Alundra besticht durch liebevolle, nett animierte Sprites.



Die verhängnisvolle Geschichte von Alundra startet auf einem prachtvollen Windjammer, der nach einem schwerem Unwetter an einem Riff zerschellt. Ihr schlüpft dabei in die durchnäßte Kluft des einzigen Überlebenden, des tapferen "Alundra". Als gestrandeter Schiffbrüchiger werdet Ihr vom Dorfschmied "Jess" aufgelesen, der Euch hingebungsvoll in seinem Haus gesundpflegt. Nachdem das Gröbste überstanden ist, begebt Ihr Euch auf große Erkundungstour. In dem mittelalterlichen Dörfchen "Inoa" herrscht reger Verkehr: Menschen laufen umher, und Tiere tummeln sich im Hof. Trotz freundlich gesinnter Leute ist etwas faul im Lande. Geheimnisvolle Traumrituale verunsichern die Bevölkerung und verbreiten eine tödliche Fieberkrankheit, die den Dorfältesten "Mendell" befallen hat. Schon nach kurzer Zeit wird klar, wer dahinter steckt: Ein mächtiger Dämon namens "Melzas" ist hinter einem wertvollen Artefakt her, das ihm die Weltherrschaft verspricht. Auf der Suche nach einem Allheilmittel zur Rettung aller Beteiligten betretet Ihr wie üblich unzählige Gebäude, Räume und Katakomben, um an Tips oder Gegenstände zu kommen. Die Ober- und Unterwelt seht Ihr konsequent aus der schrägen Vogelperspektive. Unterwegs plaudert Ihr mit unzähligen Bewohnern, kauft und findet tonnenweise Gegenstände, besorgt Euch ein umfangreiches Waffenarsenal und fightet außerhalb des Dorfes mit widerwärtigen Monstern. Nebenbei ergattert Ihr schönere Rüstungen, Heilkräuter und andere Hilfsmittel. Selbstredend darf auch eine Prise Magie nicht fehlen. Eure körperliche Verfassung und Eure Zauberstärke werden jeweils in einem separaten Balken angezeigt. Aufgrund der Dialoge sollten Spieler mit allzu rudimentären Englischkentnissen besser auf die im April erscheinende deutsche Version warten. ws



Alundra zeigt sich spielerisch von seiner besten Seite: Das Level-Design ist fantastisch und sorgt für langanhaltende Motivation. Auch rein optisch kann Alundra trotz traditioneller Bitmap-Grafik jeden Adventure-Fan überzeugen. Die Musik ist hochgradig stimmungsvoll und paßt hervorragend zum Fantasy-Abiente. Besonders angetan haben es mir die fein auf unterschiedliche Gegner abgestimmten Waffen: Einfach mit dem Schwert immer "feste druff" langt nicht. Besonders gegen Ende müßt Ihr überlegen und herumexperimentieren, welche Monstersprites Ihr wie besiegt. Actionszenen und Rätselnüsse stehen nicht nur in einem ausgewogenen Verhältnis zueinander, sondern wandern auch rein anforderungsmäßig genau auf dem schmalen Grad zwischen lockerem Spielfluß und hartnäckigem Schwierigkeitsgrad. Für frisch hinzugestoßene PlayStation-Fans ist Alundra vielleicht der falsche Tummelplatz. Wer jedoch auf pure Schalter- und Verschiebepuzzles steht und auf eine tolle Story Wert legt, ist hier bestens aufgehoben. Action-Adventure-Freunde, die nach altbewährten Gesichtspunkten gerne auf Entdeckungstour gehen, finden in diesem Spiel eine exzellente Herausforderung. Ob die eingedeutschte Version in sprachlicher Hinsicht keine Wünsche offen läßt, erfahrt Ihr in der nächsten Video Games.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Matrix/Sony CE
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	78%
Musik:	76%
Soundeffekte:	73%

Spielspaß: 87%

Newman Haas Racing

VIDEO GAMES Classic



Für Realismus-Perfektionisten gibt es eine Cockpit-Perspektive mit Instrumenten-Anzeigen.



Nach einem Unfall zoomt die Kamera in eine Panoramaperspektive.

Rechts legen wir einen kurzen Boxenstop ein.

Spannende Überholmanöver auf der Piste stehen am laufenden Band an.



Wer nicht aufpaßt, kracht in unübersichtlichen Stadtkursen voll gegen eine Mauer.

Während die Formel 1-Saison bereits wieder im vollen Gange ist, beglückt uns Psygnosis mit einem IndyCar-Simulator, der sich mit einer modifizierten F1'97-Engine schmückt. Sechzehn namhafte Piloten verschiedenster Nationen streiten auf authentischen Boliden um Punkte und Pokale. Insgesamt stehen 15 Rennpisten zur Auswahl, darunter elf lizensierte Originalstrecken und vier Phantasiekurse. Die Fahrumgebungen unterscheiden sich erheblich vom bekannten Rennzirkus. Neben zwei IndyCar-typischen Oval-Designs, stehen zahlreiche Stadtkurse auf dem Programm, die wesentlich schikanenlastiger als alle bekannten F1-Kurse sind. Nur mit genügend Fahrpraxis beherrscht Ihr das über 700 PS-starke Sportgerät in Extremsituationen und reagiert instinktiv bei auftretenden Gefahren, die optimale Lenk- und Bremsmanöver voraussetzen. Während der Verfolgungsjagden darf man via Funk die gewünschte Pit-Stop-Strategie zu den Mechanikern in die Box übertragen. In der Werkstatt sollte mit Bedacht am Setup des Boliden geschraubt werden. Hat der Wagen zu wenig Abtrieb, kann er seine Kraft nicht richtig auf den Boden bringen und ist deshalb in den Kurven langsam. Schuld sind üblicherweise Fehler in der Aerodynamik oder eine falsche Fahrwerksabstimmung. Alle angebotenen Strecken haben einen atemberaubenden Kurs-Verlauf mit extrem schwierigen und schnellen Kurven. Sobald Ihr in der Boxengasse an der markierten Linie zum Stehen kommt, muß alles ganz schnell gehen, denn wie bei echten IndyCar-Rennen zählt hier jede Sekunde. Neben den obligatorischen Motorengeräuschen spendierte uns Psygnosis wieder zwei enthusiastische Kommentatoren (sogar in Deutsch!), die für jede Situation den passenden Spruch parat haben. ws



Selten hat mir die amerikanische Ausgabe des königlichen Motorsports soviel Spaß gemacht, wie in Newman Haas Racing. Die verschiedenen Einstellungsoptionen sorgen für genug Abwechslung, der Rennverlauf erfreut sich einer genüßlichen Gegnerintelligenz, und auch die Steuerung hinterläßt – ob analog oder digital – einen herausragenden Eindruck. Allerdings bedarf es einiger guter Streckenkenntnisse und ausgewogener Bremssensibilität, um bei den Rennen überhaupt eine Chance zu haben, einen der Siegerplätze auf dem Treppchen zu ergattern. So kann es leicht mal passieren, daß der schmucke Flitzer an einem Mauervorsprung hängenbleibt und lebenswichtige Teile wie z.B. den Frontspoiler verliert. Das nenne ich mal Fahrrealismus pur! Psygnosis ist ohne Zweifel ein tolles IndyCar-Rennspiel gelungen, das es mit dem Spielspaßpotential seines großen F1'97-Bruders durchaus aufnehmen kann. Daß IndyCar-Fans an diesem Machwerk nicht vorbeikommen, versteht sich von selbst: Newman Haas Racing ist ein Prüfstand für Mut, Konzentration, Bremsen und Getriebe.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	IndyCar-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	Sony Analog-Pad
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	85%
Musik:	–%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß: 83%

Theme Hospital

Bonuspunkte könnt Ihr Euch bei medizinischen Notfällen verdienen.

Neue Behandlungsmethoden verlangen nach Technik.

Oben: Falls ein Berater zur Hand ist, dürft Ihr Ärzte ausbilden.
Links: Der OP-Raum bringt neben Ruhm auch viel Geld ein. Dafür benötigt Ihr jedoch Spezialisten.

Aus Bullfrogs "Designer"-Serie für den PC stammt dieser Vertreter aus der Zunft der Wirtschaftssimulationen. Euer Ziel in **Theme Hospital** ist es, ein Krankenhaus aufzubauen und erfolgreich zu führen. Das Spiel setzt sich aus mehreren Abschnitten zusammen, in denen Ihr vom Gesundheitsministerium jeweils "Missionsziele" erhaltet. Diese können beispielsweise Vorgaben über die Höhe der Einnahmen oder die Anzahl der geheilten Patienten sein. Auch wenn alle Aufgaben innerhalb einer Stage erfüllt sind, dürft Ihr beliebig lange weiterspielen, sei es, um nach neuen Heilmethoden zu forschen oder das Krankenhausgebäude vollständig auszustatten. Zu Beginn jedoch können nur ein Bruchteil der Krankheiten diagnostiziert und die dazugehörigen medizinischen Apparate und Räume gebaut werden. Im Spielverlauf steigt der Schwierigkeitsgrad stetig an, und dementsprechend stehen Euch anspruchs- und wirkungsvollere Heilmethoden zur Verfügung. Wenn Ihr nicht genügend in Euer Krankenhaus investiert, bleiben die zahlenden Gäste aus, und Euer Ruf bei den Behörden rutscht in den virtuellen Keller. Abgesehen davon fehlen Euch dann die finanziellen Mittel, um das Personal und die benötigten Behandlungsgeräte zu kaufen und zu betreiben. tet



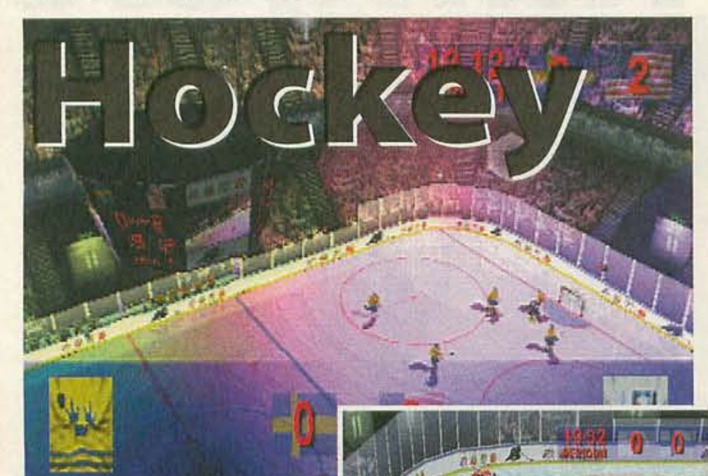
Theme Hospital gehört zu jenen Titeln, die nicht speziell für die PlayStation entwickelt wurden. Zwar hat sich das Spielprinzip gegenüber dem PC-Original nicht geändert, doch Einbußen bezüglich der Steuerung machen sich beispielsweise dann bemerkbar, wenn Ihr mit dem Cursor schnell von einer Ecke des Krankenhauses in die andere springen wollt. Ohne Maus ist es ein ziemlich mühsames und zähflüssiges Unterfangen. Wenn sich später im Spiel Tausende von Objekten und Figuren auf dem Bildschirm befinden, läßt sich der Cursor auch nicht mehr zielgenau steuern, da die Frame-Rate merklich in die Knie geht. Beim Aufrufen der zahlreichen Menüs und Optionen hingegen leistet das Joypad wertvolle Dienste, da Ihr bequem auf Knopfdruck die meisten Einstellungen aufrufen könnt. Auf alle Fälle wäre eine PlayStation-Maus sinnvoll, doch unverständlicherweise wird diese von Theme Hospital nicht unterstützt. In den späteren Levels ist es unumgänglich, den Cursor geschwind über den Bildschirm huschen zu lassen. Zeit spielt eine wichtige Rolle, wenn man beispielsweise eine Epidemie verhindern muß, indem man die Überträger möglichst schnell findet und neutralisiert.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Wirtschaftssimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Bullfrog/EA
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1
Speicheroption:	2 Blöcke
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	65%
Musik:	nicht vorhanden
Soundeffekte:	67%

Spielspaß: 73%

actua Ice Hockey



Auch von Gremlins actua-Serie existiert nun eine Hockey-Sim, die immerhin mit einer NHLPA- und Olympia-Lizenz aufwartet, um die Konkurrenz das Fürchten zu lehren. Bei den Standard-Optionen und der Steuerung gibt es keine herausragenden Features zu entdecken, dafür aber auf dem Eis: Mit farbigen Pfeilen unter den Polygon-Puckjägern erkennt Ihr jederzeit, wo anspielbare Mannschaftskameraden herumkurven, und auch das schwarze Gummiteil ist dank eines farbigen Kreises stets gut zu erkennen. Die Jagd nach Toren wird in fünf Perspektiven gezeigt, der deutsche Kommentar ist dürftig. Auf Wunsch führt Ihr Eure Cracks mit einem Analog-Pad übers Eis. rk

Alle jubeln, nur der Käufer nicht - dieses Spiel sollte auf Eis gelegt werden.



__actua Ice Hockey__ ist gameplaytechnisch mit wenigen Offensiv- und Defensiv-Moves und grafisch zu simpel gestrickt, um mit den Spitzenreitern mithalten zu können. Tore fallen oft, obwohl der Goalie noch gar nicht im Bild ist, und von AI haben die Designer wohl auch noch nichts gehört: Übernehmt Ihr nicht sofort via Tastendruck die Kontrolle über den gerade angespielten Kollegen, drischt dieser den Puck in Eigenregie oft sinnlos durch die Gegend. Der Torjubel mit Disco-Atmosphäre ist dagegen gut geglückt. Sei's drum: __actua Ice Hockey__ benötigt eine spielerische Grunderneuerung - da nützen auch die Lizenzen nichts.

WERTUNG

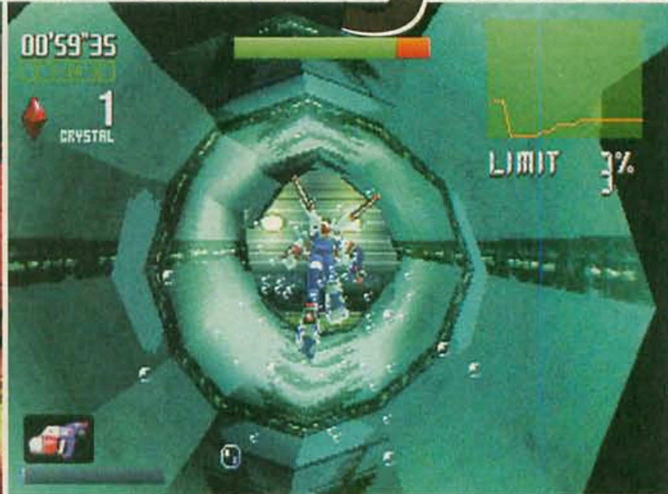
System:	PlayStation
Spieletyp:	Eishockey
Datenträger:	CD
Hersteller:	Gremlin Interactive
Testversion:	Gremlin Interactive
Spieler:	1-4 (mit Multitap)
Speicheroption:	MC-Save
Features:	Deutscher Kommentar
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	61%
Musik:	–
Soundeffekte:	78%

Spielspaß: 58%

Burning Rangers



Außer mit zerstörerischen Bränden herumschlagen, gilt es nebenbei swertvolle Kristalle einzusammeln.



Sogar unter Wasser muß ein Burning Ranger sein Schwimmtalent beweisen. Neben Feuersbrünsten gibt es auch einige gefährlich Endgegner



In Anlehnung an einige Manga Comics und auf Basis der Nights-Engine hat das Sonic Team ein etwas anderes Action-Adventure geschaffen. In ferner Zukunft bricht ein fürchterliches Feuer in einem Kernkraftwerk aus. Bei dem Versuch, den nuklearen Supergau zu verhindern, entbrennt ein mörderischer Kampf zwischen Mensch und Feuersbrunst. Als furchtloser Sci-fi-Firefighter seid Ihr dazu auserkoren, dem Feuerspuk ein Ende zu bereiten und den Flammenherden den Todes-Wasserstoß zu versetzen. Dabei löst ein stählerner Roboteranzug mit Sprungdüsen das herkömmliche Schutzgewand ab. Zu Beginn könnt Ihr zwischen zwei Animefiguren auswählen, die sich lediglich im Geschlecht (Männlein oder Weiblein) unterscheiden. Nicht nur lodernde Flammen haben es auf unsere beiden Retter abgesehen, sondern auch fest installierte Sicherheitssysteme, bizarre Maschinen-Obermotze und einstürzende Stahlplattformen machen ihnen zusätzlich zu schaffen. Zum Glück haben die beiden eine Super-Wasserkanone im Ärmel, deren Löschwirkung durch Halten des Feuerknopfes um ein Vielfaches gesteigert wird. Eure Hauptaufgabe besteht darin, eingeschlossene Arbeiter vor dem Flammentod zu retten und schnellstens aus der Gefahrenzone zu teleportieren. Das funktioniert aber nur, wenn Ihr genügend Kristalle auf dem Sammelkonto habt. Tretet Ihr in einen Flammenteppich, wird nicht nur kostbare Lebensenergie abgezogen, sondern auch alle Kristalle gehen verloren. Mit äußerster Vorsicht streift Ihr durch die Gänge und habt immer ein Auge auf bedrohlich zischende Rohrleitungen und glühende Maschinenteile. Um in andere Stages vordringen zu können, müssen zuerst alle Brandherde erfolgreich bekämpft und Schalter gefunden werden, bevor sich die automatischen Schotten zum nächsten Abschnitt öffnen. Dabei irrt Ihr unter immensem Zeitdruck durch die Labyrinthe, wobei Euer Held ständig von Feuersbrünsten und Explosionen bedroht wird. Die große Bewegungsfreiheit darf dabei per pedes genossen werden: Ihr könnt völlig frei in den weiträumigen Leveln umherstreifen und von verschiedene Spielperspektiven Gebrauch machen. ws



Um es gleich vorweg zu nehmen: Die Revolution des Action-Adventure-Genres findet auch mit Burning Rangers nicht statt. Das Sonic Team tischt dafür grandiose Licht-Effekte auf, die sich aus jedem nur erdenklichen Blickwinkel von ihrer besten Seite zeigen. Trotz der edlen Optikverpackung bleibt unter dem Strich nur leicht überdurchschnittliche, teils sehr schlampige Saturn-Technik übrig. Grafisch gibt's edle Polygon-Kost, deren Güte mit ihren kleinen Clipping-Fehlern zwischen "gigantisch gut" und "äußerst mittelmäßig" schwankt. Auch die Kameraführung ist nicht das Gelbe vom Ei und neigt in hektischen Situationen leicht zur Unübersichtlichkeit. Überhaupt ist der Spielverlauf sehr chaotisch, was das Level-Design und die unberechenbare Flammenwillkür angeht. Wesentlich mehr stört aber das saftige Zeitlimit, das uns bei Ablauf einen tödlichen Brandteppich hinterjagen läßt, falls wir an einer Stelle zulange verharren. Aber irgendwie regt Burning Ranger doch zum weitermachen an, ob das nun am charakteristischen Anime-Stil mit den ständigen Konversations-Intermezzis oder an dem wunderhübschen Explosionszauber liegt, läßt sich schwer analysieren.

WERTUNG

System:	Saturn
Spieletyp:	Action-Spiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega/Sonic Team
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicheroption:	internes RAM
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	78%
Musik:	76%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: 68%

The Last Blade



China-Fighter Lee's Fire Kick Combo sorgt für brennendes Entsetzen bei der Konkurrenz.

Die französische Hafen-Stage bei Sonnenuntergang: Ein Traum!

Im Speed-Mode lassen sich leichter Combos starten als im Power-Mode, dafür sind weniger Super-Moves vorhanden.

Mit dem neuesten Neo Geo-Arcade-Titel *The Last Blade* bleibt SNK als Hersteller von nicht weniger als vier absoluten Hit-Serien (*Fatal Fury*: Sechs Teile, *King of Fighters*: Vier Teile, *Samurai Shodown*: Vier Teile und *Art of Fighting*: Drei Teile) dem treu, was sie am besten können: 2D-Beat'em Ups der Spitzenklasse kreieren. Im Gegensatz zu *Fighter's Destiny* (N64, siehe letzte Ausgabe) hat man das Genre hiermit in der langen Produktionszeit parallel zum *Shodown*-Quadruple zwar nicht neu erfunden, aber mit vielen feinen und teilweise frischen Gameplay-Features ausgestattet. Ihr habt die Wahl zwischen einem Speed- und einem Power-Mode für jeden der zwölf asiatisch gestylten Kobudo-Kämpfer. Mehr Geschwindigkeit erlaubt Euch im Gegenzug mehr und umfangreichere Combos, dafür aber weniger Durchschlagskraft und eine geringere Auswahl aus den vier verschiedenen Sorten von Super Special Moves, hier "Secret Slice" genannt und umgekehrt. Außerdem verfügt *Last Blade* über ein offensives Block-System mittels des D-Buttons, das im Grunde einfach zu handhaben ist. Im richtigen Augenblick gedrückt, wird der Angriff des Gegners pariert und man kann selbst blitzschnell zu umwerfenden Combos oder Specials greifen. Beim Charakter-Design findet Ihr auch keine abgedroschenen Klischee- Fighter, sondern witzige, genauso wie ehrfurchteinflößende Meister aller Klingen, die einige Tricks in petto haben: Der Ninja mit dem Strohhut und der rauhen Killerstimme macht sich mittels Ninjitsu unsichtbar, das kleine Mädel verwandelt sich in den Gegner und hat somit alle Moves des gesamten Spiels drauf, und Jüngling Kaede transformiert sich in eine andere Spielfigur, die nicht anwählbar ist. Legt Ihr acht der zwölf Turnierteilnehmer aufs Kreuz, warten noch zwei Endgegner der SNK-Kategorie "ultrahart" auf eine Abreibung. Da sind dann die Profis gefragt!



SNK hat kürzlich bekanntgegeben, daß man das Neo Geo noch mindestens zwei Jahre mit Software versorgen will. Wenn dabei weiterhin solche Perlen wie dieser 474-MBit-Hammer ***The Last Blade*** *herauskommen, ist mir um die Zukunft meiner Lieblingskonsole nicht bange. Ganz edle Stage-Intros, wunderschöne Schauplätze (Hafen bei Sonnenuntergang, schummrig beleuchtete Höhle, Japan Countryside im Wind), feine Animationen und glasklare Soundeffekte lassen Eure Sinnesorgane sofort dahinschmelzen, solltet Ihr Beat'em Up-Anhänger sein. Auch die Spielbarkeit mit Offensiv-Countern, zwei Modes pro Charakter, einer Vielzahl von Super-Moves und klasse Combos ist über jeden Zweifel erhaben, wie man das von SNK, von wenigen Ausnahmen (z.B.* ***Samurai Shodown 3****) abgesehen, gewohnt ist. Aufgrund des horrenden Preises von ca. DM 600,– für die Modulversion wird dieses Juwel ohne Ladezeiten wohl nur die absoluten und gutbetuchten Freaks unter Euch ansprechen. Die sollten aber zuschlagen!* rk

WERTUNG

System:	Neo Geo Cartridge
Spieletyp:	2D-Beat'em Up
Datenträger:	Modul 474 Mbit (!)
Hersteller:	SNK
Testversion:	MARO: Tel.: 0711/9561130
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save
Features:	Trainingsmenü
Schwierigkeitsgrad:	4-8
Preis:	ca. 600 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	85%
Musik:	80%
Soundeffekte:	92%

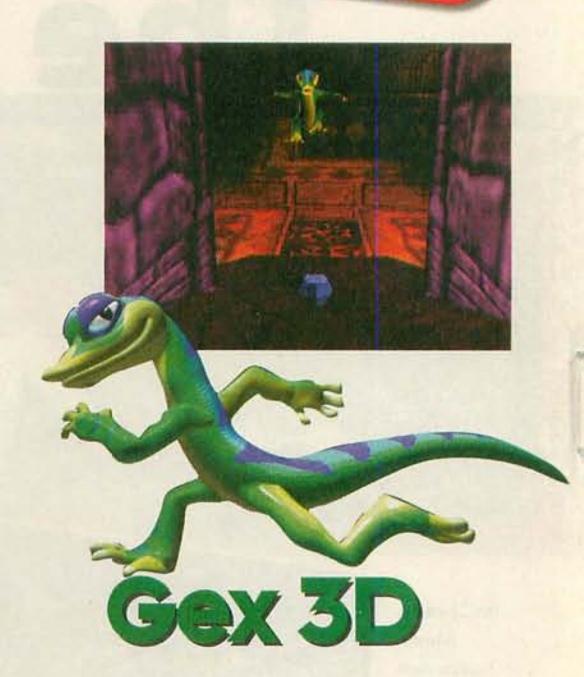
Spielspaß: 86%

Ausgabe Nr.4/98 erscheint am 29. April

Resident Evil 2



Capcoms zweiter Zombie-Akt verspricht eines der erfolgreichsten und blutigsten PlayStation-Spiele aller Zeiten zu werden. Ob der Spielspaß von der PAL-Umsetzung ähnlich groß ist wie beim Vorgänger oder sich im Vergleich zur US-Version etwas geändert hat, steht im Test in der nächsten VG-Ausgabe.



Bomberman World



Die Lunte brennt! Hudsons quirlige Feuerteufel treiben in Kürze auf der PlayStation ihr Unwesen. Wir begleiten die explosiven Rabauken bei ihrem Debütstreifzug durch eine isometrische 3D-Welt, in der es gefährliche Missionen und heißblütige Multiplayer-Duelle zu bestehen gilt.

Gex 3D

Gex is back! Nach den ersten vielversprechenden Eindrücken des dreidimensionalen Echsen-Jump'n'Runs sind wir natürlich alle schrecklich gespannt, ob die fertige Test-Version halten kann, was das Preview versprach.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Schmittner (ms), verantw.
Stellv. Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb)
Leitende Redakteurin: Patricia Beischl (pat)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Alexander Folkers (af)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-0, Fax: 08121/95-1199
über CompuServe (go videogames oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout, DTP & Bildbearbeitung: Journalsatz GmbH
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/951-107, Fax: 08121/951-196

Titel-Artwork: Nintendo
Anzeigenleitung: Alan Markovic
Anzeigenmarketing: Sacha Zöttl (-277), Ilka Krebs (-275)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservice, Margaretenstr. 49. 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (-471)
International Account Manager: Emma Karpfinger (Tel 08121/951-309, Fax 08121/951-397)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4222, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Japan: Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3-3800-3844
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.:08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79.20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Leitung Herstellung: Otto Albrecht
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 08121/951-106, Fax: 08121/951-196
Geschäftsführer: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs
Geschäftsleitung, Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt
Anschrift des Verlages:
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon 08121/951-251, Telefax 08121/951-298
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



DER VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND

Läden: Juliuspromenade 11, Würzburg Bahnhofstraße 28, Passau

*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG



Fordern Sie unser kostenloses Magazin (mit Preisliste 64 Seiten) gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,– zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,–; Porto Ausland DM 18,–. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD
SOLANGE VORRAT REICHT: SONY PLAYSTATION WIE OBEN INKL. OFFIZ.SONY GAMES GUIDE 299,-
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN) 29,-
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL 59,-
CONTROL PAD CON. STATION AF 29,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL 84,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PED.) 119,-
LENKRAD TOP GEAR WHEEL (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT) 149,-
JOYSTICK DOMINATOR 69,-


Gex 3D (März) (PS) 89,- | Tomb Raider 2 (PS) 89,- | Final Fantasy 7 (PS) 99,- | FIFA 98 N64 129,- PS/SA 89,-

MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. (VERSCHIEDENE FARBEN) 39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD 89,-
ACE COMBAT 2 89,-
ACTUA ICE HOCKEY 89,-
ACTUA TENNIS (APRIL) 89,-
ALUNDRA (APRIL) 89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2 84,-
BAPHOMETS FLUCH 2 89,-
BATMAN UND ROBIN (MÄRZ) 84,-
BEAST WARS (APRIL) 89,-
BLAZE N BLADE 89,-
BLOODY ROAR - BEAST (MÄRZ) 84,-
BRAHMA FORCE (MÄRZ) 84,-
BREATH OF FIRE 3 (MAI) 89,-
BROKEN HELIX 99,-
BUGGY 94,-
BUSHIDO BLADE 89,-
BUST A MOVE 3 59,-
CART IN.CAR-WORLD SERIES(MAI) 79,-
CHILL (MÄRZ) 79,-
CLOCK TOWER 99,-
COMMAND & CONQUER 2 89,-
CONSTRUCTOR (MAI) 89,-
COOL BOARDERS 2 89,-
CRASH BANDICOOT 2 89,-
CRIME KILLER (APRIL) 89,-
CROC 89,-
DEATHTRAP DUNGEON (MÄRZ) 89,-
DIABLO (MÄRZ) 89,-
DISCWORLD 2 89,-
DODGEM ARENA (MAI) 84,-
DREAMS (APRIL) 89,-
EVERYBODYS GOLF 79,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,-
FIGHTING FORCE 99,-
FINAL FANTASY VII 99,-
FORMEL 1 97 109,-


GRAN TURISMO (MAI) (PS) 89,-

FORSAKEN (MAI) 89,-
G-POLICE 109,-
GEX 2 (GEX 3D) (MÄRZ) 89,-
GHOST IN THE SHELL (MAI) 89,-
GRAN TURISMO (MAI) 89,-
GRAND THEFT AUTO 89,-
HERCULES 89,-
INDY 500 (MÄRZ) 89,-
ISNOGUD 94,-
JET RIDER 2 (APRIL) 79,-
K1 - THE ARENA FIGHTER 99,-
KULA WORLD (MAI) 89,-
LEGEND (APRIL) 89,-
LUCKY LUKE (APRIL) 94,-
MAGESLAYER 89,-
MASTERS OF TERAS KASI (MÄRZ) 99,-
MATCH DAY 3 84,-
MDK 84,-
MEDIEVAL 89,-
MEGA MAN 8 (MÄRZ) 89,-
MEGA MAN BATTLE & CHA.(MÄRZ) 89,-
MEN IN BLACK (APRIL) 89,-
MONOPOLY 84,-
MOTO RACER 89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5 JE79,-
N2O NATURAL ADRENALIN (APRIL) 89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS 94,-
NASCAR 98 89,-
NBA FASTBREAK (MÄRZ) 79,-
NBA LIVE 98 89,-
NBA PRO 98 (MÄRZ) 99,-
NEED FOR SPEED 3 (MÄRZ) 89,-
NEWMAN HAAS RACING (MÄRZ) 89,-
NHL 98 89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY 84,-
NHL FACE OFF 98 (MÄRZ) 79,-
NHL POWERPLAY HOCK. 98(MÄRZ) 84,-
NIGHTMARE CREATURES 79,-
NINJA (APRIL) 99,-
ONE (MÄRZ) 94,-
PAX CORPUS (MÄRZ) 89,-
PERFECT ASSASIN (APRIL) 94,-
PITFALL 3D (MÄRZ) 89,-
POWERBOAT RACING (MÄRZ) 84,-
PREMIER MANAGER 98 89,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK (MÄRZ) 79,-


RESIDENT EVIL 2 (MAI) (PS) 99,-

RASCAL (MÄRZ) 89,-
REBOOT (MÄRZ) 89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT 84,-
RESIDENT EVIL 2 (MAI) 99,-
RISIKO 84,-
RIVEN - MYST 2 114,-
ROAD RASH 3D (APRIL) 89,-
SAN FRANCISCO RUSH (APRIL) 89,-
SNOWBREAK XTREME 89,-
SIGN OF THE SUN (MÄRZ) 84,-
SKULL MONKEYS 89,-
SNOWRACER 98 (MÄRZ) 89,-
SPAWN (APRIL) 79,-
STEEL REIGN 79,-
STREETFIGHTER COLLECT.(MÄRZ) 84,-
SUPERCROSS 98 (MAI) 84,-
SUPER PANG COLLECTION (MÄRZ) 89,-
SUPERSONIC RACERS 2XS 94,-
TENNIS ARENA 84,-
TEST DRIVE 4 89,-
THEME HOSPITAL (MÄRZ) 89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE) 159,-
TOCA TOURING CAR CHAMP. 89,-
TOMB RAIDER 2 89,-
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2 19,95
TOTAL NBA 98 (MAI) 79,-
UBIK 99,-
V-BALL (APRIL) 89,-
V-RALLY 89,-
VIGILANTE (MAI) 89,-
VIRTUAL BASEBALL 99 79,-
VMX RACING 89,-
VR 3000 (APRIL) 94,-
WARCRAFT II 89,-
WARHAM. 2-DARK OMEN (MÄRZ) 89,-
WAYNE GRET. HOCKEY 98 (MÄRZ) 79,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,-
WRECKING CREW 99,-
X-MEN CHILD. O.T. ATOM (MÄRZ) 84,-
XENOCRACY (APRIL) 94,-
YOUNGBLOOD (APRIL) 89,-
Z 79,-

Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET 299,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SPIEL "SOVIET STRIKE"
SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET+BLAM MACHINEHEAD +SHELLSHOCK+THUNDERHAWK 2
CONTROL PAD ORIG. 44,-
LENKRAD MAD CATZ (inkl. Pedale) 119,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD. 79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 59,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
ATLANTIS (2CD) (MÄRZ) 99,-
BATTLE SPORT 84,-
BEDLAM (MÄRZ) 99,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
BURNING RANGERS (APRIL) 89,-


Pitfall 3D 89,– | Fighters Destiny (N64) 129,- | Forsaken (Mai) N64 129,- PS 89,- | Lucky Luke (April) 94,-

BUST A MOVE 3 59,-
COMMAND & CONQUER 99,-
CROC 89,-
DISCWORLD 2 84,-
DRAGON FORCE 89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S 109,-
FIFA '98-WM QUALIFIKAT. 89,-
FORMULA KARTS 89,-
HOUSE OF DEAD (APRIL) 89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD 89,-
MARVEL SUPER HEROES 89,-
MAXIMUM FORCE 74,-
NASCAR '98 89,-
NBA LIVE '98 89,-
NBA ACTION 98 89,-
NEED FOR SPEED 89,-
NHL '98 89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 89,-
PANZER DRAGOON SAGA (APR) 89,-
RAMPAGE WORLD TOUR (MAR) 89,-
RESIDENT EVIL 89,-
RETURN FIRE (MÄRZ) 89,-
SEGA TOURING CAR 99,-
SHINING FORCE 3 (MAI) 89,-
SHINING THE HOLY ARK 89,-
SONIC R - SONIC T.T. 99,-
STEEP SLOPE SLIDERS 94,-
STREET FIGHTER COLLECT. (MAR) 84,-
TETRIS PLUS 79,-
WARCRAFT 2 89,-
WINTER HEAT 94,-
WIPEOUT 2097 89,-
WORLDWIDE SOCCER '98 89,-
Z (MÄRZ) 99,-

Nintendo 64

NINTENDO 64 DT INKL. PAD, UND AV-/SCART-KABEL 299,-
CONTROL PAD - ORIG. (ROT,GRÜN,BLAU,GELB,SCHWARZ,GRAU) 54,-
LENKRAD LX4 129,-
INKL. PEDALEN, MEM.CARD-EINSCHUB
GAME BUSTER 99,-
HYPER PAK (RUMBLE+MEM.FKT) 49,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

ANDRETTI RACING 39,-
BLAM MACHINEHEAD 24,-
BLAZING DRAGONS 24,-
CHAOS CONTROL 19,-
CRYPT KILLER 24,-
D 14,-
DARKLIGHT CONFLICT 29,-
FIFA SOCCER 97 19,-
HEXEN 39,-
IN THE HUNT 24,-
JACK IS BACK 19,-
JOHNNY BAZOOKATONE 19,-
LAST BRONX 79,-
MADDEN NFL 97 14,-
MASS DESTRUCTION 49,-
NBA JAM EXTREME 24,-
NBA LIVE 97 24,-
NIGHTS MIT 3D CONT.PAD 79,-
OLYMPIC SOCCER 19,-
PARODIUS DELUXE 14,-
SHELLSHOCK 24,-
SOVIET STRIKE 24,-
STARFIGHTER 3000 19,-
SWAGMAN 39,-
THUNDERHAWK 2 24,-
TOMB RAIDER 59,-
TRASH IT 24,-
VIRTUA HYDLIDE 39,-
VIRTUAL GOLF 24,-
VIRTUAL ON CYB. TROOPERS 39,-
VIRTUA FIGHTER 2 49,-

Playstation

ADIDAS PO. SOCCER PLAT. (MÄRZ) 49,-
AIR COMBAT - PLATINUM 49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 44,-
CRASH BANDICOOT - PLAT (APRIL) 49,-
DESTRUCTION DERBY 2- PLATINUM 49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM 44,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM 44,-
INT. TRACK & FIELD - PLATINUM 44,-
MASS DESTRUCTION 69,-
MICRO MACHINES V3 49,-
PANDEMONIUM 2 59,-
PORSCHE CHALLENGE-PLAT (MÄRZ) 49,-
RAYMAN - PLATINUM 44,-
RIDGE RACER REVOLUTION-PLAT 49,-
ROAD RASH - PLATINUM 44,-
SOUL BLADE - PLATINUM (APRIL) 49,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM 44,-
TEKKEN - PLATINUM 49,-
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM 44,-
TIME COMMANDO 39,-
TOMB RAIDER - PLATINUM (MÄRZ) 49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM 44,-
WIPEOUT 2097 - PLATIN. (MÄRZ) 49,-
WORMS - PLATINUM 44,-

LX4 TREMOR PAK 29,-
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
MEMORY CARD 4 MEG 79,-
AEROFIGHTERS ASSAULT (APR) 139,-
BLAST CORPS 114,-
BOMBER MAN 64 89,-
CASTLEVANIA 3D (APR) 139,-
CRUISN USA 89,-
DARK RIFT 129,-
DIDDY KONG RACING 89,-
EXTREME G 119,-
F1 POLE POSITION 64 89,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIK.. 129,-
FIGHTERS DESTINY 129,-
FORSAKEN (MAI) 129,-
FRANKREICH FUßB. WM (APR) 129,-
GOEMON MYST. NINJA (APR) 149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-
LAMBORGHINI 64 129,-
LYLAT WARS + RUMBLE PAK 134,-
MARIO KART 64 89,-
MULTI RACING CHAMPIONSH. 119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS 144,-
NBA PRO 98 (MÄRZ) 139,-
NHL BREAKAWAY 98 119,-
OLYMPIC HOCKEY '98 (APRIL) 129,-
SAN FRANCISCO RUSH 129,-


Deathtrap Dungeon (März) (PS) 89,- | Panzer Dragoon Saga (April) SA 89,- | Winter Heat (SA) 94,- | Yoshis Story (März) N64 89,-

SNOWBOARD KIDS 89,-
SUPER MARIO 64 89,-
TETRISPHERE (MÄRZ) 89,-
TOP GEAR RALLY 139,-
TUROK 99,-
WAYNE GRETZKY 98 HO. (APR) 129,-
WCW WRESTLING 139,-
YOSHIS STORY (MÄRZ) 89,-

Unser besonderer **Schnell-Service:** Ihre bis **15.30 Uhr** bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am **nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von **drei lieferbaren Artikeln** gleichzeitig sogar **portofrei***. Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestellservice:** Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die **Nachlieferung erfolgt portofrei***. Sie können auch unser **kostenloses Preislisten-Magazin** mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. **Bestellannahme bis 20 Uhr.**

*Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

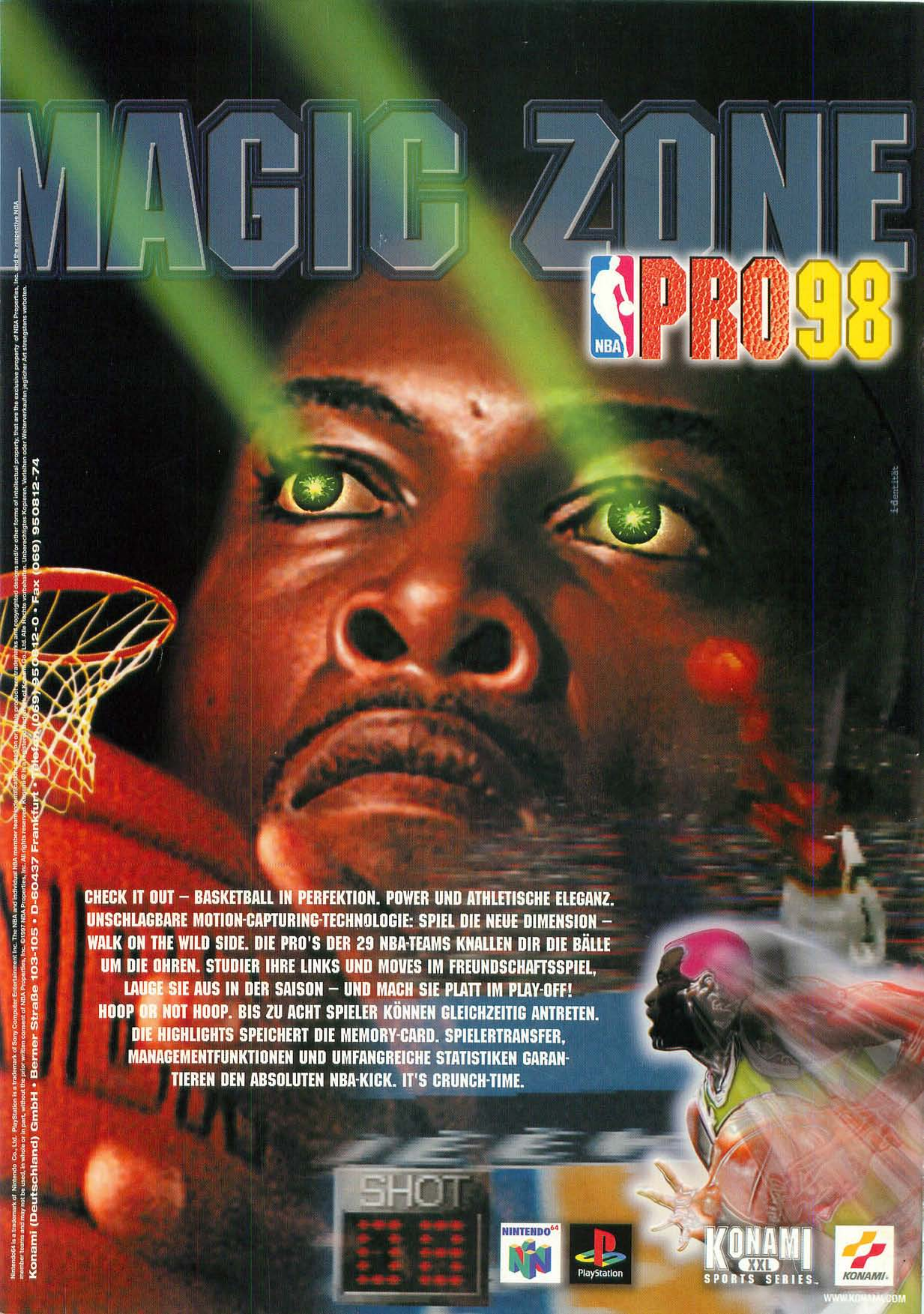
AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH: LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049 85 17 37 77
1 DM=7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL NN-GEB.

0931 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell Hotline: 0931 354520

cybermedia



MAGIC ZONE
NBA
PRO 98
CHECK IT OUT – BASKETBALL IN PERFEKTION. POWER UND ATHLETISCHE ELEGANZ.
UNSCHLAGBARE MOTION-CAPTURING-TECHNOLOGIE: SPIEL DIE NEUE DIMENSION –
WALK ON THE WILD SIDE. DIE PRO'S DER 29 NBA-TEAMS KNALLEN DIR DIE BÄLLE
UM DIE OHREN. STUDIER IHRE LINKS UND MOVES IM FREUNDSCHAFTSSPIEL,
LAUGE SIE AUS IN DER SAISON – UND MACH SIE PLATT IM PLAY-OFF!
HOOP OR NOT HOOP. BIS ZU ACHT SPIELER KÖNNEN GLEICHZEITIG ANTRETEN.
DIE HIGHLIGHTS SPEICHERT DIE MEMORY-CARD. SPIELERTRANSFER,
MANAGEMENTFUNKTIONEN UND UMFANGREICHE STATISTIKEN GARANTIEREN DEN ABSOLUTEN NBA-KICK. IT'S CRUNCH-TIME.
SHOT
NINTENDO64
PlayStation
KONAMI XXL SPORTS SERIES
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74